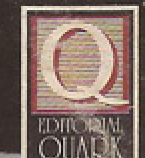
ACTION GAMES

NACIDOS PARA GANAR

Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 32 $ 4.-



VIRTUAL BART
MEGA
SNES

FATAL FURY SPECIAL
SNES

GRIDDER
3DO

SONIC & KNUCKLES
MEGA

GANADOR DEL CONCURSO WINNING GAME

WELCOME TO T

MEGA DRIVE



Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.

SE

HE NEXT LEVEL

II - SEGA CD

SEGA CD
MEJOR
CONSOLA
PREMIO
ACTION
GAMES
1 9 9 3

GA



GAMELAND S.A
Tucumán 509, piso 1° (1049) Buenos Aires

EL MUNDO DEL

☎ DISQUE AHORA... Y COMPRE DESDE SU CASA!

El Primer Shopping de Vic
gustos y con los m

Venta telefónica: (01) 951-1903/1924/ 30

Av. Corrientes 2171 - Cap. Fed.- Av. Nazca 470 casi esq. Avellaneda - Cap.



Genesis II con 3 juegos
Contado ***U$S 239,90***
12 cuotas de ***U$S 22,40***



Gold Action Set con convertidor para Family, 1 cartucho con 168 juegos y Pistola
Contado ***U$S 79,90***
12 cuotas de ***U$S 7,45***

Super Ofertas

GAME GEAR



Game Gear con 2 juegos
Contado ***U$S 239,00***
12 cuotas de ***U$S 22,30***

Con tu
te llevás u
de Re



Game Boy con Tetris y Auriculares
Contado ***U$S 139,00***
12 cuotas de ***U$S 13,00***

SUPER NINTENDO	12 cuotas de		P.Cont.
25-0199 Joe and Mac 2	U$S	6,55	69,90
25-0201 Ninter Olympic	U$S	6,55	69,90
25-0203 Dragon Ball 2	U$S	8,40	89,90
25-0206 Lethal Enforcers	U$S	12,15	129,90
25-0207 Fatal Fury 2	U$S	7,45	79,90
25-0214 Super Street Fighter	U$S	11,10	119,00
25-0216 Super Tennis	U$S	6,55	69,90
25-0210 Super Turrican	U$S	5,60	59,90
25-0208 Zool	U$S	5,60	59,90
25-0219 La Bella y la Bestia	U$S	8,40	89,90
25-0222 Pawer Ranger	U$S	13,05	139,90

GAME BOY	12 cuotas de		P.Cont.
23-0153 Super Mario Land3	U$S	4,65	49,90
23-0156 Don King Kong C.	U$S	6,55	69,90
23-0157 Tetris II	U$S	4,65	49,90
23-0168 Tiny Toon 2	U$S	4,20	44,90
23-0159 Winner Olympic	U$S	4,20	44,90
23-0140 Jurassic Park	U$S	4,65	49,90
23-0139 Mortal Kombat	U$S	4,65	49,90
23-0091 Ghost Bubster 2	U$S	2,80	29,90
23-0117 Kingdom Crusade	U$S	2,80	29,90
23-0114 Knight Quest	U$S	2,80	29,90
23-0160 Mortal Kombat II	U$S	6,55	69,90

SEGA	12 cuotas de		P.Cont.
27-0083 Castlemania Blood.	U$S	4,20	44,90
27-0076 Chuck Rock 2	U$S	3,75	39,90
27-0080 Joe and Mac	U$S	4,20	44,90
27-0079 Mega Turrican	U$S	4,20	44,90
27-0078 Strider Returns	U$S	3,75	39,90
27-0075 Ultimate Soccer	U$S	3,75	39,90
27-0100 Virtual Race	U$S	13,00	139,00
27-0101 S. St Fighter Genesis	U$S	12,15	129,90
27-0102 Mortal Kombat II	U$S	8,40	89,90
27-0119 Virtual Bart	U$S	13,05	139,90
27-0117 Mortal Kombat II Gen	U$S	13,05	139,90

Gastos de Envío: Cap. Fed. $ 5 - G.B.A. $ 8,50 - Interior $ 15

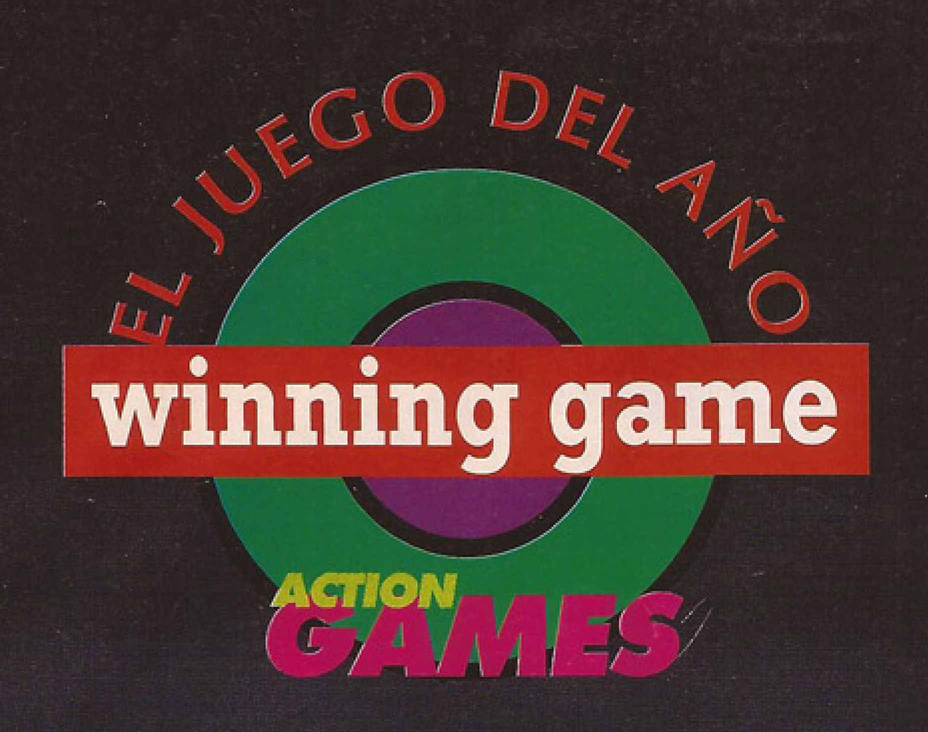
T.A.E.: 23,92%.OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR STOCK.
DOLARES CONVERT. Ley 23928.

Las cuotas son mensuales e incluyen 18% de IVA.
Vigencia de este aviso hasta el 10/01/95.
Todos los productos con garantía escrita y servicio post venta.

Nuestros productos son transportados al Interior por



P.C	129,90	59,90	119,00	69,90	79,90	89,90	49,90	129,00	39,90	44,90	139
P.T.F	145,80	67,20	133,20	78,60	89,40	100,80	55,80	144,60	45,00	50,40	156



MORTAL KOMBAT 2

Los lectores de ACTION GAMES votaron a este impresionante juego como el mejor de 1994.

CRISTIAN TORRES
GALICIA 135 - AVELLANEDA

Es el feliz y afortunado ganador de la consola Panasonic 3DO por la que concursaban todos los lectores que votaban el juego del año.

EL 15 DE FEBRERO SALE LA EDICION ESPECIAL DE ACTION GAMES CON TODOS LOS SECRETOS Y GOLPES DEL MEJOR JUEGO DEL AÑO: MORTAL KOMBAT 2

EJEMPLAR DE COLECCION
RESERVALA PORQUE SE AGOTA!!!

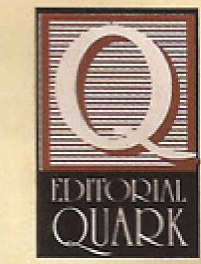
ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 32 - ENERO 1995

Director
Daniel Trejo

Producción
Pablo M. Dodero

Armado
J. F. Caballero
María A. Alaniz



Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

PUBLICACIONES:
Action Games
CD Review
Circuitos Integrados
Saber Electrónica

Director General
Claudio E. Veloso

Editorial Quark es una empresa del Grupo Editorial Betanel

Presidente
Elio Somaschini

Distribución
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital
Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital
Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión
Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil. El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**.

START

ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 32 - ENERO 1995

Nacidos para ganar:

Nunca nos ganaron ni nos van a ganar jamás. A La Banda nadie la derrota porque es invencible. Los gamemaníacos ganamos en cualquier competencia porque siempre estamos juntos y nos bancamos lo que venga.

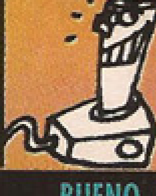
Este número te enseñará a ganar en el Virtual Bart, a luchar contra tus adversarios del Fatal Fury Special y a ser más rápido que Sonic.

Esperamos que pases unas copadas vacaciones, que revientes las máquinas de videogames, y que te olvides merecidamente de la escuela. Si te llevaste alguna materia, jorobate; agarrá los libros y estudiá. No hay nada peor que un gamemaníaco burro.

La Banda de Action

ESTE ES EL CODIGO DE PUNTAJE QUE UTILIZAMOS







POBRE — REGULAR — BUENO — OPTIMO



El Play Station, de Sony: consola poderosa y un joystick de diseño revolucionario.



REVELA SU VIDEOGAME

Los japoneses, como siempre, son los primeros en conocer el videogame que Sony presentará a final del año. El PS-X, rebautizado con el nombre de Play Station, ya está listo. Sale en Japón en noviembre, con un precio equivalente a 500 dólares. Más de 150 softwarehouses están desarrollando juegos para la nueva consola, que tendrá 27 juegos disponibles ya en la fase de presentación. Ahora te informamos sobre algunas de las características de este maravilloso aparato:

- Funciona con CDs de juegos, audio y video.
- Tiene una paleta de 16,7 millones de colores.
- Mueve 40.000 sprites simultáneamente.
- Manipula 360.000 polígonos por segundo.
- Posee CPU R3000A RISC de 32 bits, capaz de ejecutar 30 millones de instrucciones por segundo.
- Tiene memoria principal de 16 Megabits, con 24 canales de sonido.

Fijate algunos de los games que ya están desarrollando para el Play Station

Ridge Racer (Simulador de carrera)
Ganbare Morikawa-kun 2 (Educativo)
Reddo Plasma (Robots)
Parodius (Espacial)
ORA-194 (Espacial)

SERIA BUENO ESTANDARIZAR LOS SISTEMAS

¿Ya sacaron la cuenta de cuántos sistemas de 32 bits existen o están saliendo? 3DO, Amiga Commodore, CD-i Philips y Laser Active Pioneer, ya están aquí. A final de año aparecen Sega Saturno, Play Station Sony y FX-32 NEC. Podríamos incluir también en esta lista el Atari Jaguar, con dos procesadores de 32 bits, y los propios PCs 486 con CD-ROM.

Toda esta montonera de equipos tiene una cosa en común: procesan juegos en CD. Pero si colocamos un juego del 3DO en una amiga 32, no pasa naranja. Esto, porque cada uno de estos sistemas adopta un patrón de software diferente, que vuelve imposible la lectura de sus juegos en otros equipos.

Ahora imaginate si todos usaran el mismo patrón: ¡qué maravilla! Para nosotros, usuarios, la elección de un equipo de 32 bits sería mucho menos dolorosa en medio de tantas opciones. Fuera cual fuera nuestro equipo, de ésta o de aquella marca, sabríamos que puede funcionar con cualquier juego en CD, producido por cualquier softwarehouse. Y para quien desarrolla juegos, sería el paraíso. En vez de presentar games con tres o cuatro versiones diferentes (una para cada aparato), bastaría una única versión. Si dependiera de las softwarehouses, el mercado funcionaría así.

Claro que los fabricantes de sistemas conocen las ventajas de la estandarización de patrones. Tanto así, que el 3DO ya nació con esta propuesta, permitiendo que varias empresas presenten máquinas compatibles entre sí y que usan el mismo software. Quien sabe si esta experiencia no tendrá éxito (y tiene todo lo necesario para que así sea) y acabe inspirando a otros fabricantes en sus futuros sistemas. Sería bueno para los que producen máquinas, juegos y, principalmente, sería genial para los que jugamos.

R.G.

NEC LANZA SU 32BITS CON EL NOMBRE DE PC-FX

Los videogames se están volviendo cada vez más parecidos a las computadoras…y no solamente en capacidad, no. Fijate en el PC-FX, nuevo sistema de 32 bits de NEC: ¿no tiene "cara" de computadora?
La nueva consola de la NEC había sido bautizada provisoriamente FX-32. NEC dijo que optó por el nuevo nombre por los siguientes motivos: PC (para mantener la tradición iniciada con el PC Engine), F (de futuro) y X (de Extra, sin límites).


El nuevo sistema de NEC tiene aspecto y algunas funciones de microcomputadora.

El PC FX es compatible solamente con juegos en CD, pero también reproduce compact discs de audio, video y fotografía. ¡Y también funciona como fax! El procesador central del PC FX, como no podía dejar de ser, tiene tecnología RISC. En el área de imágenes, el sistema realiza varias proezas: trabaja con 16,7 millones de colores, mueve 128 sprites simultáneamente y trabaja con hasta siete scrolls en la misma pantalla. El PC FX sale en noviembre y cuesta 500 dólares.

SNK PRESENTA EL CD-ROM NEO GEO

El día 9 de noviembre comienza a venderse en Japón el CD-ROM Neo Geo. En vez de accesorio, el aparato es, en verdad, una nueva consola con funcionamiento independiente. El precio es salado: 500 dólares. Pero para los fans de Neo Geo, acostumbrados a pagar más de 200 dólares por un simple cartucho, adquirir el CD-ROM compensa el gasto: el precio de los juegos en disco debe caer en una suma de entre 40 y 80 dólares. SNK dijo que va a reeditar todos los games de más éxito que salieron en cartucho, ahora en el nuevo formato. Y ya divulgó la lista de los primeros games.

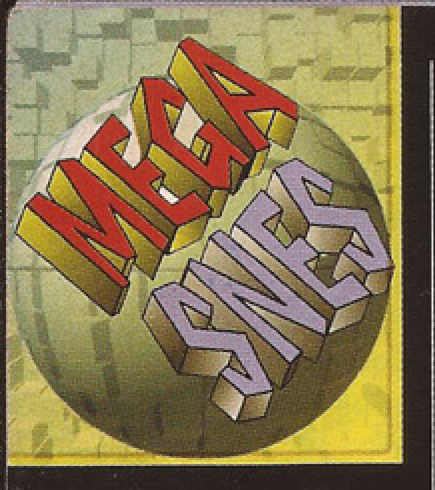


El CD-ROM de SNK es una nueva consola. Pero no puede usar los cartuchos, actuales ni antiguos.

LOS GAMES DE LA PRESENTACION

Comenzaron a salir en septiembre, junto con el NEO GEO CD

★ Art of Fighting ★ Art of Fighting 2 ★ Samurai Shodown ★ Beisebol Stars Professional ★ Beisebol Stars 2 ★ Mutation Nation ★ Fatal Fury ★ Fatal Fury 2 ★ Fatal Fury Special ★ Burning Fight ★ Ghost Pilot ★ Joy Joy Kid ★ Top Players Golf ★ Top Hunter ★ King of Monsters 2 ★ Last Resort ★ Futebol Friend ★ ASO2 ★ League Bowling ★ The Super Spy ★ NAM 1975



VIRTUAL BART
Acclaim

Aventura - 1 jugador

SUPER NES

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

MEGA DRIVE

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Hay gente que detesta a Bart. Pero aún para ellos, vale la pena jugar con este cartucho. Es la mejor aventura de la serie Simpsons.

VIRTUAL BART

Después de un largo período de ausencia, el endiablado Bart vuelve a ser estrella de un game. Acclaim hizo un gran trabajo, pero les jugó una mala pasada a los que se pensaron que el juego tendría imágenes virtuales a causa de su nombre. Virtual Bart tiene buenos gráficos, pero de los comunes. El sonido está perfecto para las fases. Como nada es totalmente perfecto, el movimiento del personaje quedó medio pobre. ¡Ya hubo gamemaníacos que llamaron a la redacción preguntando por el game! Ahora podés coparte con el esperadísimo Bart, en más de una travesura.

RUEDA DE LA SORTE

¡Uau! ¡Qué armatoste extraño! Bart queda preso en una rueda y, por suerte, cae en un mundo que nunca vio. Son seis aventuras (fases), algunas con más de una pantalla y una de ellas (Doomsday Bart) de solamente una pantalla y una vida. Todas tienen tiempo limitado para que las cumplas.

¡¡ATENCION!!

Hicimos el artículo solamente con fotos del SNES. En cada fase, los comandos para Mega Drive aparecen con color rojo, para que no te confundas.

DOOMSDAY BART

Es el fin del mundo, con una onda medio Mad Max. Bart persigue a tipos con su moto para ganar nitroglicerina. B acelera, Y suelta bombas y L o R dan patada. Fase de pantalla única. Si te morís, fuiste. En el Mega, B acelera, C patea y A tira globos con agua.

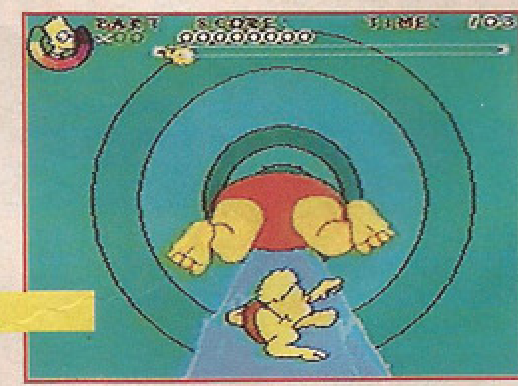


Patadita discreta para derribar al motociclista.



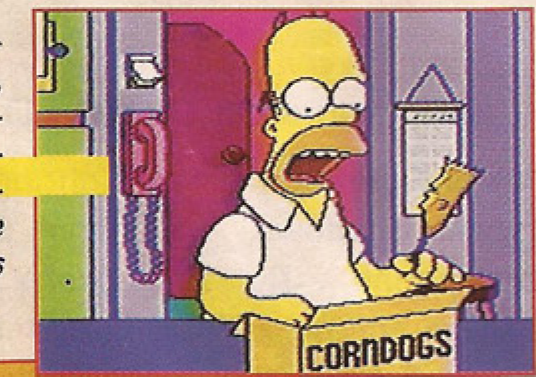
MOUNT SPLASHMORE

Mucho calor y Bart decide probar un "tuboagua" para refrescarse. Usá solamente el Direccional (en el Mega también) para moverte y esquivar otros bañistas. Tomá el reloj para aumentar tu tiempo. Si encontrás la tabla de surf, podés atropellar a todo el mundo.

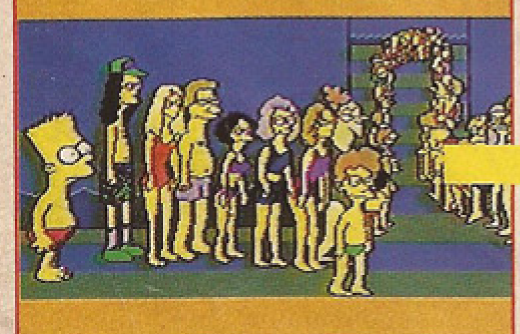


¡Qué tobogán copado!, pero este gordo siempre te tapa el camino

ANIMACIONES Y BUEN HUMOR



Si Bart se convierte en jamón, en la Pork Factory, Homer tendrá una sorpresa desagradable al comerse unas salchichas.



Fijate solamente en la tremenda fila que Bart encara para jugar en el tobogán. Presentación de la fase Mount Splashmore.

VIRTUAL CLASS PICTURE

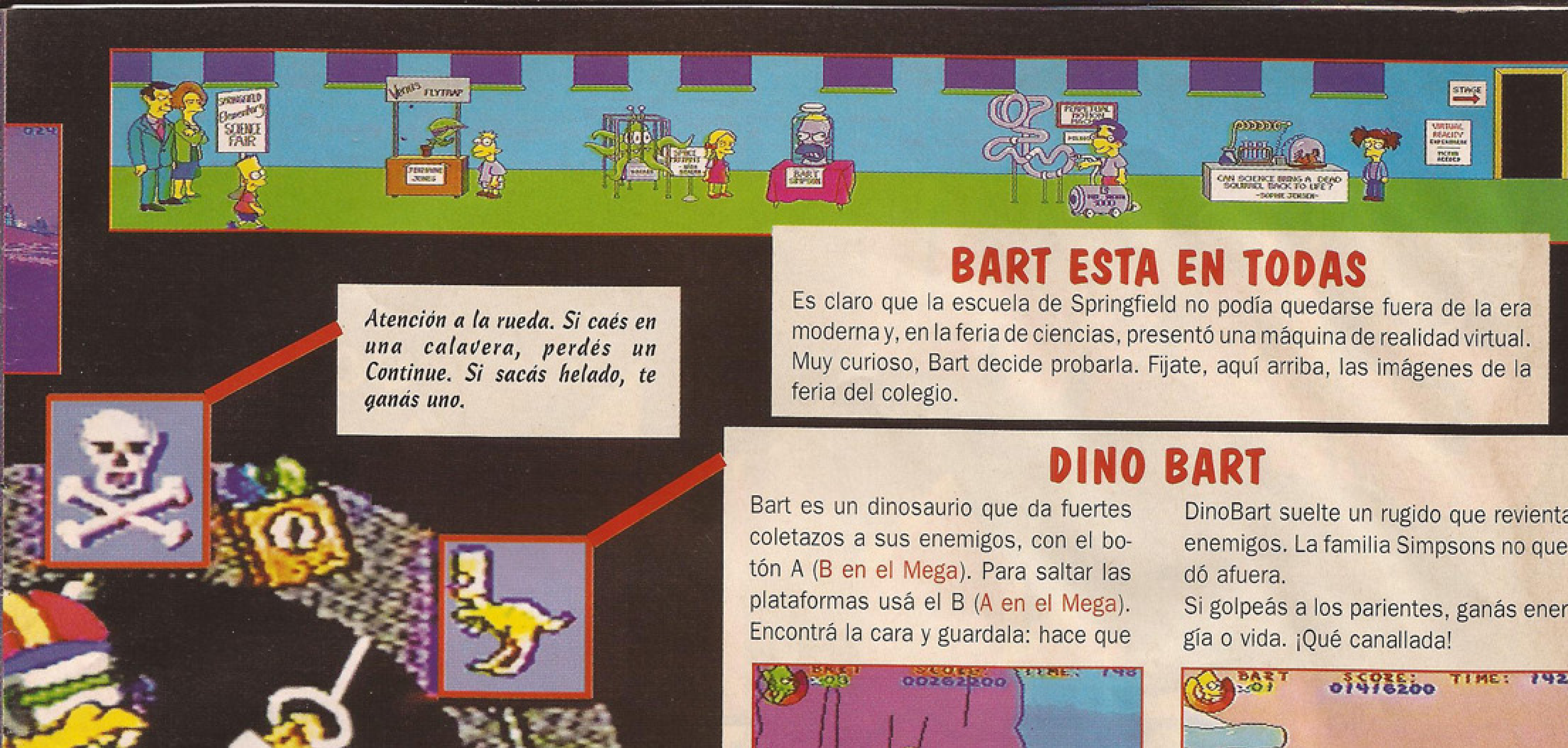
Escondido detrás de la caja del correo, Bart tira tomates a los colegas de la escuela. Apretá A una vez, para que aparezca la barra de mira, y apretá de nuevo para disparar el tomate (en el Mega también). Cambiás de pantalla al reventar a todos, pero recibís un Game Over si le acertás a profesores o directores.



¡Plaft! Otra víctima del maldito.

Ahora los blancos son más difíciles de acertar y los huevos hacen estragos.





BART ESTA EN TODAS

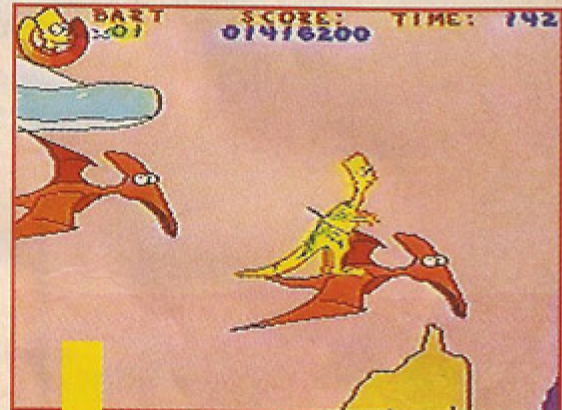
Es claro que la escuela de Springfield no podía quedarse fuera de la era moderna y, en la feria de ciencias, presentó una máquina de realidad virtual. Muy curioso, Bart decide probarla. Fijate, aquí arriba, las imágenes de la feria del colegio.

Atención a la rueda. Si caés en una calavera, perdés un Continue. Si sacás helado, te ganás uno.

DINO BART

Bart es un dinosaurio que da fuertes coletazos a sus enemigos, con el botón A (B en el Mega). Para saltar las plataformas usá el B (A en el Mega). Encontrá la cara y guardala: hace que DinoBart suelte un rugido que revienta enemigos. La familia Simpsons no quedó afuera.
Si golpeás a los parientes, ganás energía o vida. ¡Qué canallada!

Después de subir un montón, te cruzás con el uga-buga que da un terrible eructo. Usá el bramido para acabar con él.

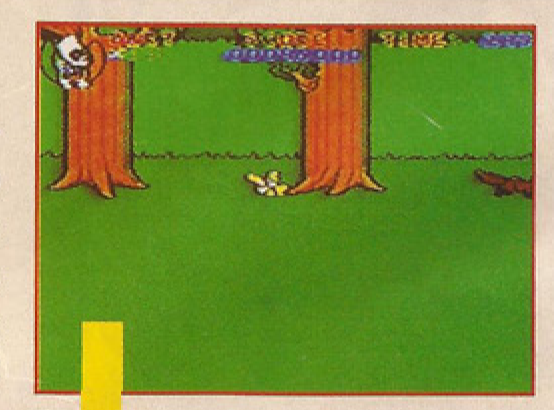


Subí en un pterodáctilo y saltá de uno a otro. ¡Cuidado con caerte, si no... chau!

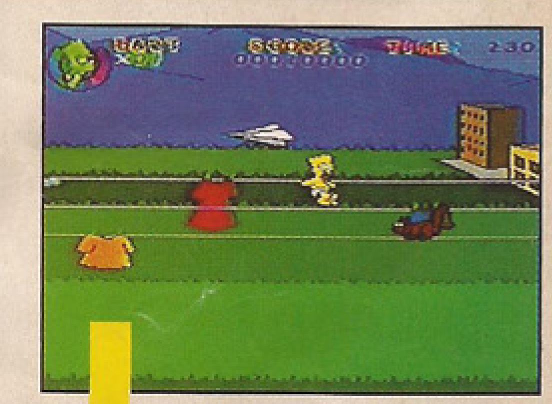
En Practice vos elegís las fases. Es una buena idea para tomarle las mañas y aprender los comandos, que cambian en cada fase. Seleccionando Start Game, disfrutás de la apertura y caés en la rueda de la suerte.

BABY BART

Hacé la fase por las ramas, esquivando a las ardillas. Tomá los helados (dan energía) y caras (vidas extras). Usá el B para saltar. En el Mega, usá A para saltar, B para tirar chupetes y C sujetado para planear con los pañales.



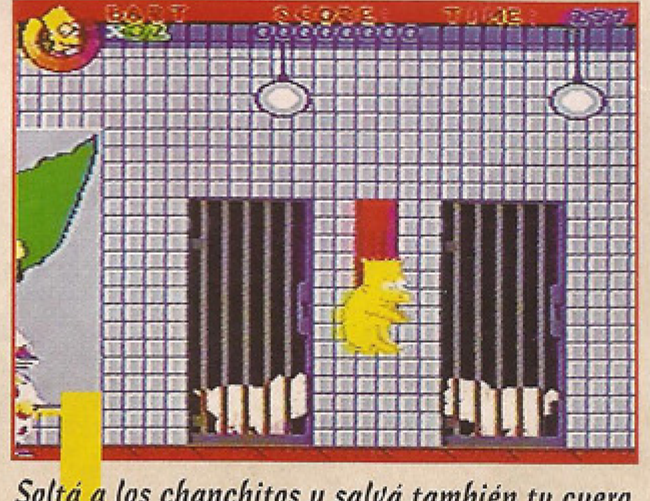
Cuando cae, el pequeño Bart se clava de cabeza en el pasto de un modo muy cómico.



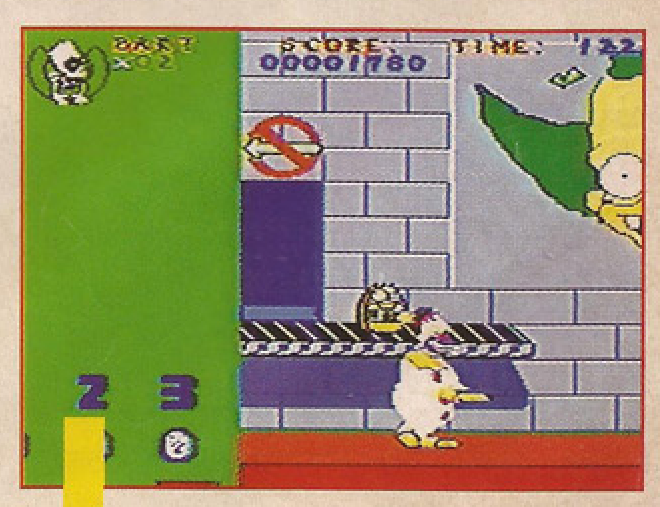
Hacé de equilibrista andando por los cercos y esquivando gatos y otros objetos.

PORK FACTORY BART PIG

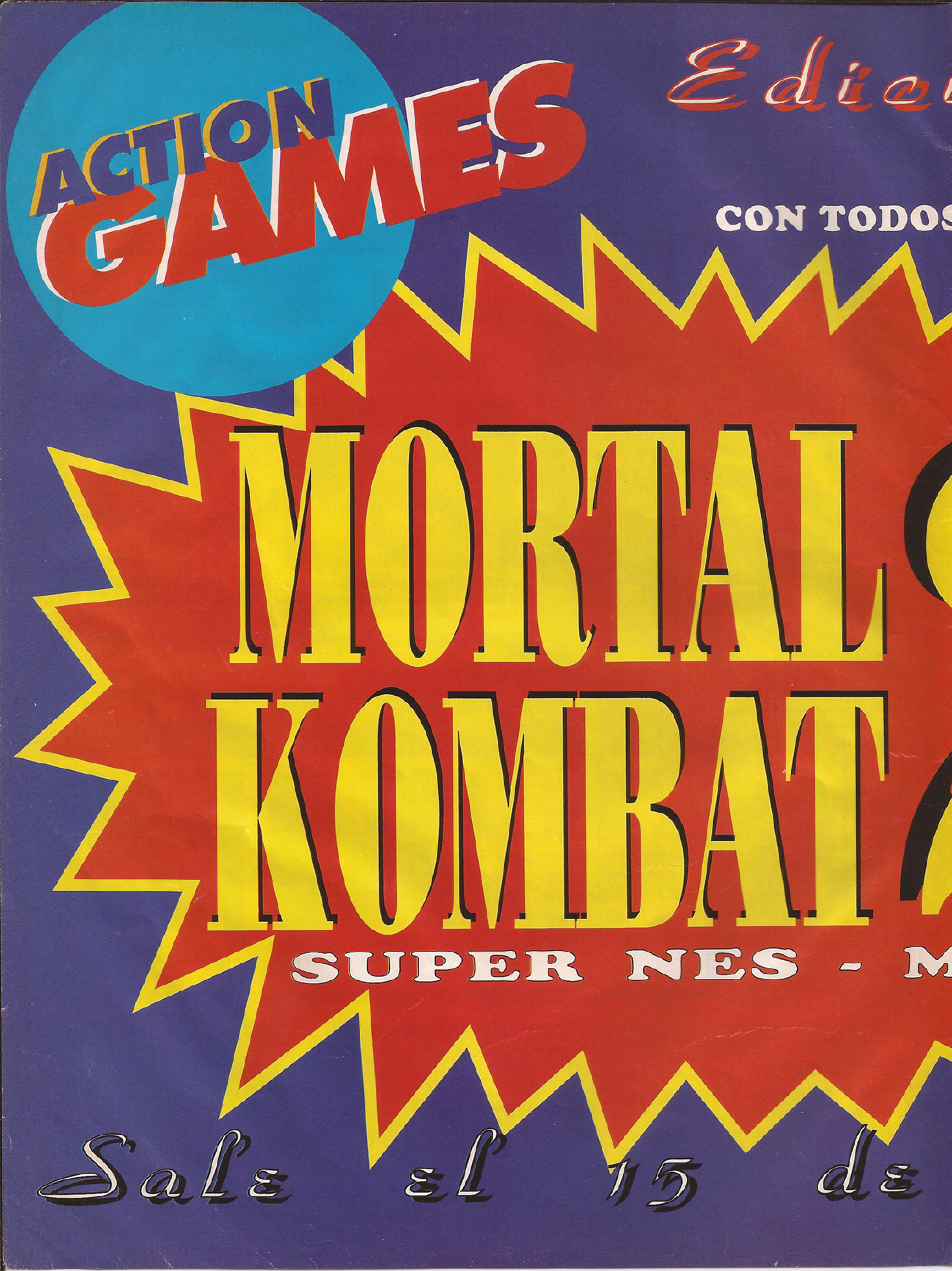
Como cerdo, nuestro héroe corre el riesgo de convertirse en jamón. Bart Pig debe liberar a todos los chanchos de su cruel destino, bajando las palancas para liberarlos. Algunas jaulas no abren con palancas. Orientate por el color de los agujeros de la cerradura y buscá las llaves. Usá el B + ↑ (o A + ↑) para saltar como un resorte sobre tu rabito. En la versión Mega, usá A para dar saltos comunes.



Soltá a los chanchitos y salvá también tu cuero.



Esta, Bart nunca se la esperó: ¡convertirse en un sabroso paquetito de jamón!



ACTION
GAMES
Edici
CON TODOS
MORTAL
KOMBAT
SUPER NES - M
Sale el 15 de

FATAL FURY SPECIAL

FATAL FURY SPECIAL
Takara
Lucha - 1 ó 2 jugadores

GRAFICO
SONIDO
DESAFIO
DIVERSION
JUGABILIDAD
ORIGINALIDAD

A pesar de que su jugabilidad no es ideal, los gráficos y el sonido están copados y ésta es la mejor versión de la serie.

COMANDOS

A	Patada fuerte
B	Patada débil
X	Puñetazo fuerte
Y	Puñetazo débil
L	Ataque fuerte
R	Cambia la posición del luchador en la pantalla (más hacia el fondo o más cerca)

Una vez más, los "luchadores de los joysticks" son convocados a la batalla. Ahora el desafío es Fatal Fury Special, el último del game de la famosa serie de Neo Geo. La gran novedad en relación con Fatal Fury 2 es que, en esta versión, se pueden controlar los

LOS NUEVOS

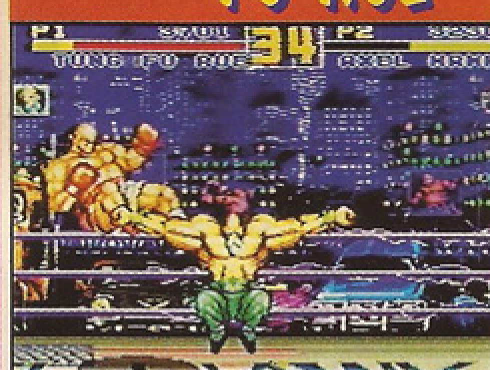
DUCK KING



Head Spin Attack - ← → + puñetazo

Break Storm - ↓ ↘ → ↗ + patada
Beat Rush - → ← → + puñetazo
Dancing Dive - ← → ← + patada
Needle Low - ↘ + patada
Golpe especial - ← ↙ ↓ ↘ ↘ → ↗ ↓ + B + X

TUNG FU RUE



Golpe especial - → ↘ ↓ ↑ + B + Y

San'hibu - ↓ ↙ ← + puñetazo
Gekihou - puñetazo repetidamente
Shoha - ↙ ↗ + puñetazo

BILLY KANE





Golpe especial - ↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + X + Y

Kyoshu Hishokon - ↓ ↓ ↘ → + patada
Tchudan Sansetsukon Zuki - ← → + puñetazo
Koma Otoshi - ↙ ↗ + puñetazo
Senpukon - puñetazo repetidamente

LOS TRADICIONALES

TERRY BOGARD



Golpe especial (magia) ↓ ↙ ← ↙ → + X + B

Puñetazo de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo
Fuego en el suelo (magia) - ↓ ↘ → + puñetazo
Giro en el aire - ↓ ↑ + puñetazo
Cuchillo - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + patada

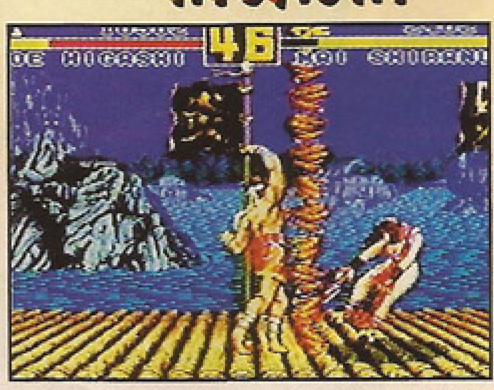
ANDY BOGARD



Golpe especial (voladora de fuego) - ↓ 2 seg ↘ → + B + A

Guillotina (giro de brazos) - ↓ ↙ ← + puñetazo
Bola de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo
Codazo corriendo - ↙ ↓ → + puñetazo
Voladora - ↙ ↗ + patada

JOE HIGASHI



Golpe especial (supertifón) - → ← ↙ ↓ ↘ → + X + B

Tiger Kick - ↓ ↘ → ↗ + patada
Tifón - ↓ ↘ → + puñetazo
Secuencia de puñetazos - apretá puñetazo rápidamente
Piernazo de fuego - ↙ ↗ + patada

KIM KAP HWAN



Golpe especial (patadas y puñetazos) - ↓ ↙ ← ↙ → + A + B

Cuchillo - ↓ 2 seg ↑ + patada
Patada especial - ↓ ↙ ← + patada
Secuencia de patadas en la cara - arriba, ↓ + patada

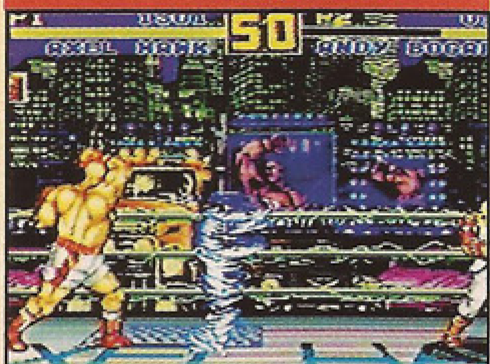
FURY
IAL

jefazos, luchar con personajes del primer juego y enfrentar al Luchador Secreto. Los gráficos quedaron bien copados y sólo la jugabilidad es un poco decepcionante: las respuestas son poco precisas y a veces sentís alguna dificultad para aplicar los golpes más complejos.

Luchador Secreto

El game tiene 8 niveles de dificultad, los rounds duran 10, 60 ó 99 segundos. Si lo preferís, podés colocar tiempo indeterminado. Dos personas pueden elegir un mismo luchador y vos tenés tres modos para jugar. Game Play es el tradicional modo en que un jugador elige un personaje y sale luchando contra todos. Si tenés una performance excepcional, enfrentás a Ryo Sakazaki en la lucha final. Se trata del luchador secreto y solamente los grandes luchadores tienen condiciones para enfrentarlo. En V.S. Play, el tema es llamar a un amigo campeón y competir hasta descubrir quién es el mejor. Como en Game Play, las luchas duran 3 rounds. License Play tiene un desafío re-bueno: no hay barra de energía y vos tenés 3 minutos para reventar el mayor número posible de oponentes. El cronómetro se para al final de cada lucha y vuelve a correr desde el comienzo de la siguiente. ¡Tenés que ser muy rápido!

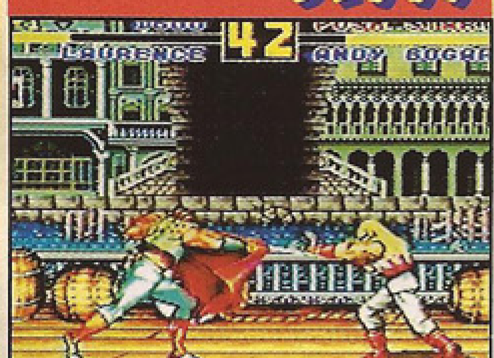
AXEL HAWK



Tornado Upper - ↓ ↘ → + puñetazo

Smash Bomber - ↙ → + puñetazo
Axel Dance - puñetazo repetidamente
Golpe especial - ← → ↘ ↓ ↙ ↗ + B + X

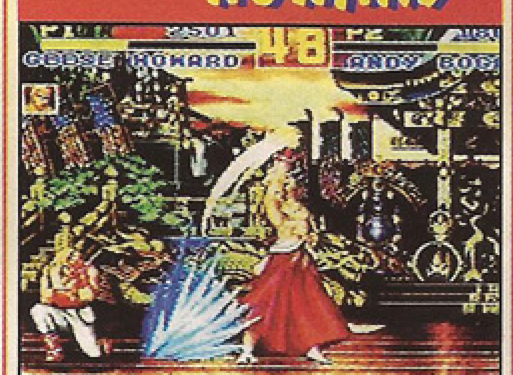
LAWRENCE BLOOD



Bloody Saber - ← ↙ ↓ ↘ → + puñetazo

Bloody Spin - ← → + patada
Bloody Cutter - ↓ ↑ + puñetazo
Golpe especial - ↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → + A + B

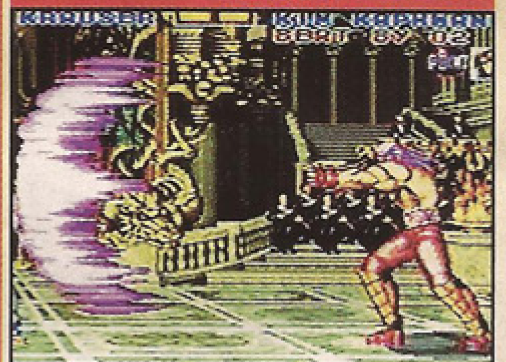
GEESE HOWARD



Rappuken (magia) - ↓ ↘ → + puñetazo

Shippuken - ↓ ↙ ← + puñetazo
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + puñetazo
Golpe especial - ↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + B + X

WOLFGANG KRAUSER



Golpe especial - ← 2 seg | + X + Y

Blitz Ball (magia) - ↓ ↙ ← + puñetazo o patada
Leg Tomahawk - ↓ ↘ → + patada
Atemi-nage - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + puñetazo

BIG BEAR



Golpe especial (aliento de fuego) - → ↙ ↓ ↘ → + X + B

Hombrazo - ↙ 2 seg → + puñetazo
Estrangulamiento - cerca del enemigo, da una patada fuerte

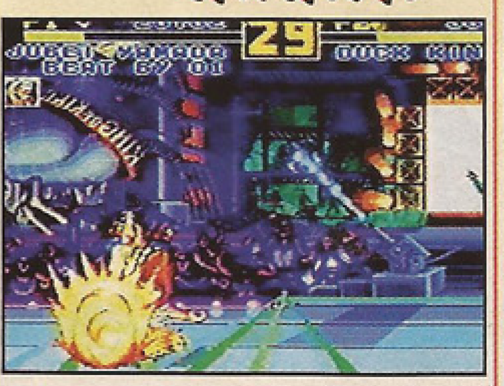
MAI SHIRANUI



Golpe especial (codazo de fuego) - → ← ↙ ↓ ↘ → + B + x

Abanico de fuego - ↓ ↙ ← + puñetazo
Abanico volador - ↓ ↘ → + puñetazo
Salto con codazo - ← ↙ ↓ ↘ → + patada
Salto con hombrazo - ↓ ↑ + puñetazo

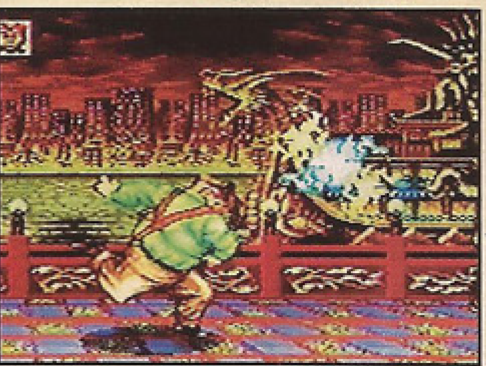
JUBEI YAMADA



Golpe especial (cohete con fuego en el suelo) - cerca del enemigo, ↙ 2 seg ↓ ↘ + B + X

Cohete - cerca del enemigo, ↓ 2 seg ↑ + puñetazo
Disco (magia) - ← 2seg → + puñetazo
Corre y arroja al enemigo en el suelo - ← → + patada.

CHENG SIN ZAN



Golpe especial (bolita eléctrica) - ↙ 2seg ↓ ↘ + X + B

Barrigazo - ↓ 2seg ↑ + puñetazo
Volverse bola - ← 2 seg → + patada
Magia de la bola - ↓ → → + puñetazo



¿Qué tal, RPG-maníacos? ¿Ya se les está partiendo la cabeza de tanto pensar? Como prometimos, éste es el tercer artículo sobre Secret of Mana y, esta vez, vamos a mostrar los ítems y las magias de las dos chicas que ayudan al héroe a recuperar los poderes de la espada de Mana y a devolver el equilibrio entre el bien y el mal. Da un repaso a los artículos publicados en ACTION GAMES Nº28...¡y empuñá tu espada!

ITEMS

Vos tenés ítems básicos e ítems ocasionales, o sea, que aparecen solamente en algunas etapas de la aventura. Damos la lista de los principales. ¡Atentas las antenas!


Dulce. Recupera un poco del HP.


Dependiendo del número de experiencia, el chocolate recupera la mitad del HP.

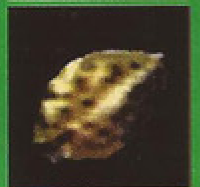

Jalea que llena todo el HP.


Planta. Cancela el efecto de la magia enemiga.


Martillo. Encoge personajes.


Cinto. Deja al personaje parecido a un enemigo. Es un disfraz.


Taza. Resuscita a personajes, con HP completo.


Son nueces. Recuperan el MP.


Cuerda que arroja al personaje de vuelta al comienzo de la etapa, después de derrotar enemigos.


Es un barril que sirve como un disfraz. Muy bueno para pasar por enemigos.



EL ITEM ESPECIAL

Es el Flamme Drum. Un tambor que llama al Dragón Blanco. Así, tendrás una visión de la superficie del mundo y sabrás dónde ir. Basate en la marcación de los puntos cardinales, en la parte superior de la pantalla.



Este es el Dragón Blanco. Te conduce a un viaje por el mundo de Mana.

Comandos para el Dragón

B	Bajar/salir del mapa
A	Subir
L y R	Cambiar la visión (3D o de arriba)
Start	Accionar el globo del mundo de Mana
R	Mostrar mapa de Mana

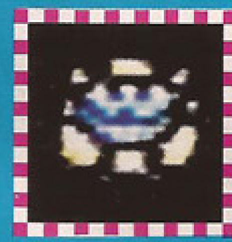
CONSEJO PARA LOS AFICIONADOS: COMO TODO RPG, SECRET OF MANA REQUIERE EXPLORAR MUCHO. PACIENCIA Y RAZONAMIENTO ES LO QUE CUENTA. SON, COMO MINIMO, 70 HORAS PARA COMPLETAR EL JUEGO.

LAS MAGIAS

Nuestro héroe, como vos ya sabés, no tiene magias. Pero sus dos compañeras tienen de sobra para los tres. La chica 1 (la menor) tiene magias solamente para atacar a los enemigos. La chica 2, la mayor, tiene magias que protegen o dan poder a los personajes y solamente CUATRO que atacan enemigos. Observá bien el cuadro de magias que te damos. Usando bastante las magias, el poder de las mismas va a ir aumentando.

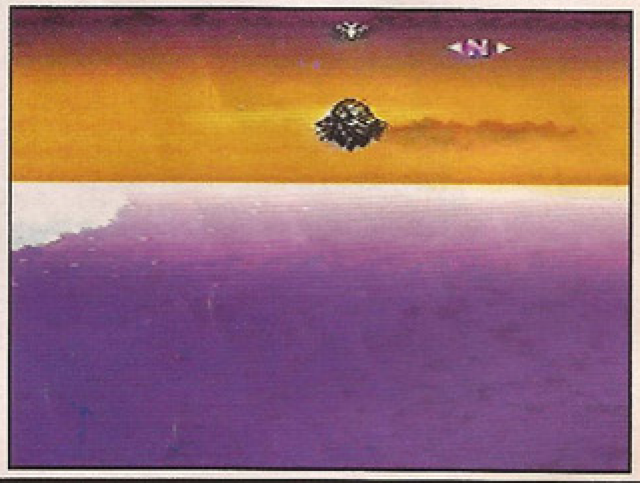


Observá siempre tu pantalla al usar la magia. Encima, a la derecha, aparece el nombre de la misma. Encima a la izquierda, el poder de la magia, el poder máximo alcanzado y el límite que se puede alcanzar.

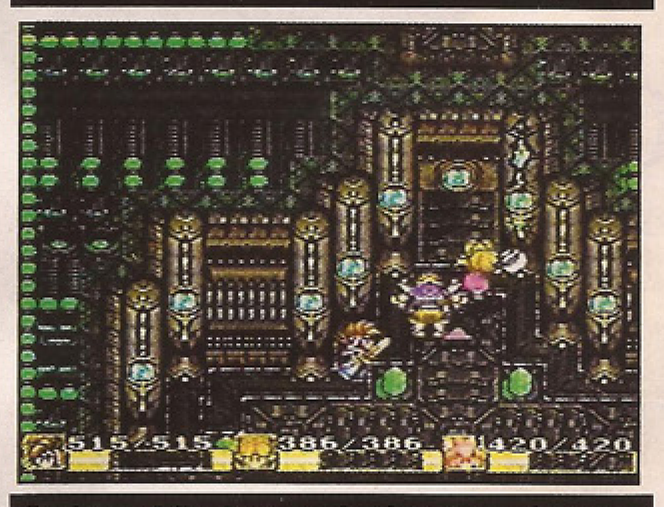
CHICA 1		CHICA 2
GNOMOS		
Earth Slide - Derriba piedras. **Gem Missile** - Dispara cristales. **Speed Dow** - Sujeta con raíces por algunos instantes.		**Defender** - Aumenta el poder de defensa. **Speed up** - Te hace más rápido. **Stone Saber** - Da poder al arma.
UNIDINE		
Freeze - Congela. **Acid Storm** - Lluvia de ácido. **Energy Absorve** - Pasa la energía del enemigo al personaje.		**Ice Saber** - Espada de hielo. **Remedy** - Poder de cura. **Cure Water** - Recupera HP.
SALAMANDO		
Fireball - Suelta bolas de fuego. **Exploder** - Explota. **Lave Wave** - Olas de lava.		**Flame Saber** - Espada. **Fire Bouquet** - Usar contra enemigos. **Blaze Wall** - Usar contra enemigos.
SYLPHID		
Aire Blast - Cuchillos. **Thunderbolt** - Rayo. **Silence** - Invierte los movimientos del enemigo.		**Thunder Saber** - Espada. **Baloon** - Sujeta enemigo a un globo. **Analyzer** - Analiza cuál es la mejor arma/poder.
LUNA		
Change Form - Transforma al enemigo en un muñequito. **Magic Absorve** - Quita MP. **Lunar Magic** - Deja inconsciente.		**Moon Saber** - Espada. **Moon Energy** - Fortalece. **Lunnar Boost** - Crea campo de protección.
DRYAD		
Sleep Flower - Hace dormir. **Burst** - Ráfagas explosivas.		**Revivifier** - Resuscita el personaje con poco HP. **Wall** - Hace que la magia del enemigo actúe sobre él mismo.
SHADE		**LUMINA**
Evil Gate - Sujeta con una bola que quita HP. **Dark Force** - Ataque con piedras. **Dispel Magic** - Hechiza.	 	**Light Saber** - Espada. **Lucente Beam** - Usar contra enemigos. **Lucid Barrier** - Crea campo de protección.

MIRA EL FINAL

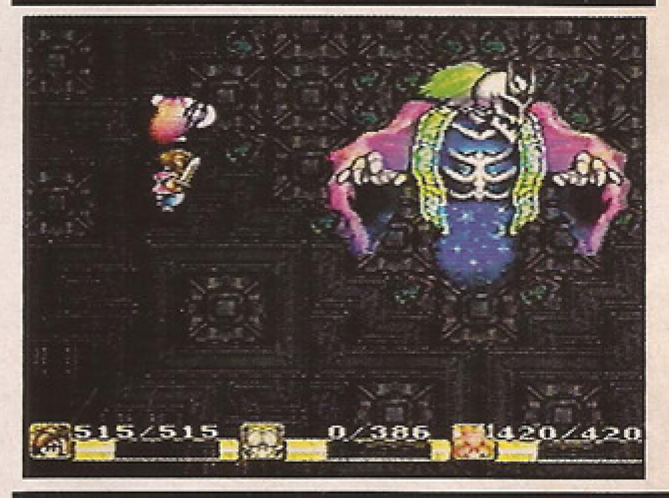
Bueno, ahora ya sabés todo lo que podés usar para tu gran aventura por el mundo de Mana. Quedate con un aperitivo de la etapa final.



Tomá el Dragón Blanco y encontrá el castillo flotante. Andá dando toquecitos en el Direccional hasta que el dragón entre al castillo. Ahí están los jefes.



Casi en el final, es mejor jugar con dos compañeros. La computadora puede hacerte una jugarreta y dejar a tus ayudantes atrás.



Después de pasar por un laberinto, enfrentá un murciélago gigante, una burbuja gelatinosa y, finalmente, este esqueleto. El mismo no suelta magias. Usá solamente espadas y reservá tus magias.

SUPER SENGA

LA NUEVA TENDENCIA EN 16 BI

CONTENIDO:

1- CONSOLA 16BIT
2- JOYSTICKS DE 6 FUNCIONES (ABC-XYZ)
1- TRANSFORMADOR 220V.
1- SWITCH BOX
1- CABLE RF
1- CABLE AUDIO-VIDEO
1- MANUAL

CONECTABLE A CD-ROM TOTALMENTE COMPATIBI

DISTRIBUIDORES

Casa mundo	Azcuénaga 226	Cap. Fed.
The Best Game	San Luis 1052	Rosario
Oliv-Nav	Ayacucho 539	Cap. Fed.
World Game	Santa Rosa 130	Cordoba
Distriguindi	Junin 273	Tucuman
RGB	Diag. 74 N°1412	La Plata
Casa Pelusa	Santa Rosa 54	Cordoba
Shopping Game	Av. Rivadavia 2988	Cap. Fed.
	Av. Saenz 935	Cap. Fed.
The best bros	San Martin 816	
	Gal. Victorio Mall loc.3	Rosario
Inter Hogar	Rivadavia 14048 loc.2	Ramos Mejia
	Arieta 3199 Esq. Peru	San Justo
	Av. Libertador 465	Merlo
Multiventas	Gal. Laprida loc.61	San Juan
Ayelen	lavalle 44	Jujuy
Freeport Audio	Rivadavia 18252 loc.6	Moron
Eclipse	San Juan 2702	Cap. Fed.
Tulloyl	Peat. Drago Loc.17	Bahia Blanca
Galaxy	Av. Mosconi 3478	Cap. Fed.

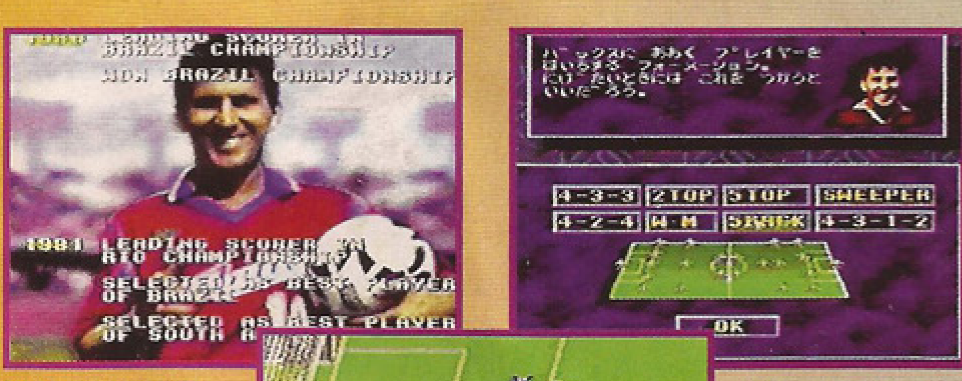
Zico Soccer

Símbolo máximo de la "generación perdida" del fútbol brasileño, Zico pasó del cielo al infierno en pocos años. Después de haber conducido al equipazo del Flamengo al título del Mundial Interclubes, el "Gallito de Quintino" frustró a los brasileños al perder un penal contra Francia en los cuartos de final de la Copa de Méjico, en 1986. Como un crack es un crack, se fue a Japón y dio una vuelta triunfal en gran estilo.



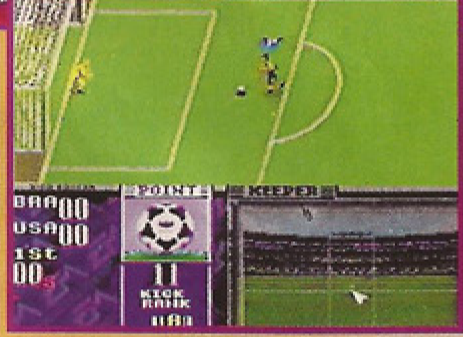
IDOLO EN EL JAPON

En el fútbol japonés, Zico recuperó su prestigio. Tanto que Electronic Arts, la más norteamericana de las softhouses, produjo para él su primer cartucho específico para el mercado japonés. Zico Soccer tenía todo para ser una masa. Pero es una catástrofe: gráficos tímidos, sonido burocrático y jugabilidad apenas soportable.



Videogame también es cultura. Enseguida del comienzo, te vas a enterar de muchos datos sobre la victoriosa carrera de Zico.

Hay varias opciones de formación táctica para los que gustan jugar a ser director técnico. ¡Emocionante!



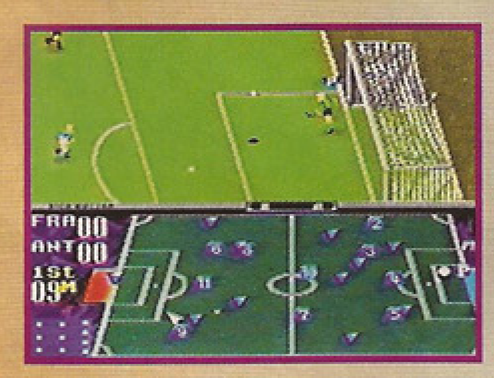
La opción P-K consigue ser la más aburrida de todas. Una competencia de penales.

MUY TACTICO

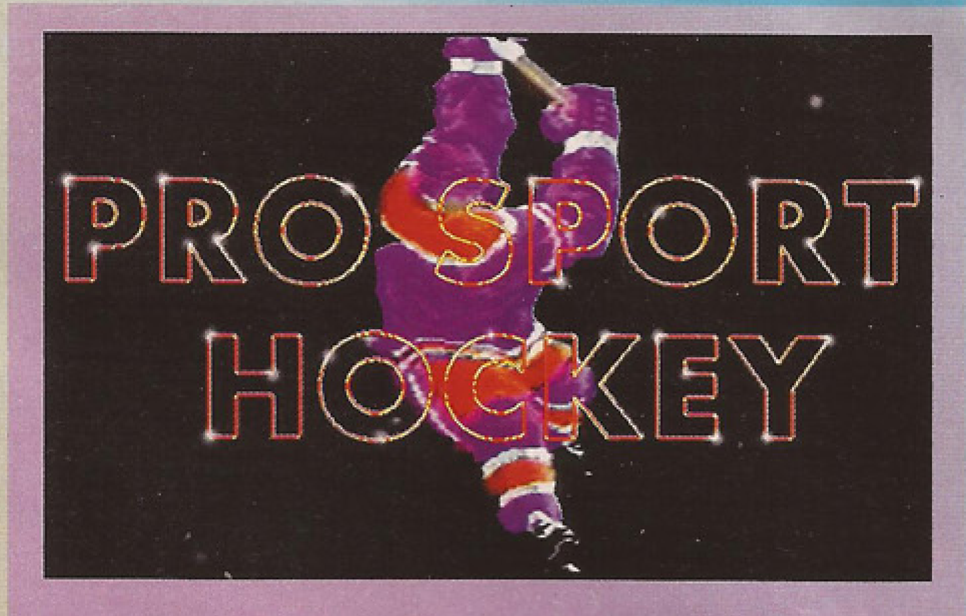
En Zico Soccer, vos accionás a tus jugadores con un cursor, en una interface típica de los Adventures para PC. Esto acaba, claro, con esa alegría desinhibida de los juegos de deportes. El cartucho está más para una clase de táctica de fútbol. Si, por casualidad, sos admirador del Flamengo o de Zico, alquilá el juego para echarle un vistazo. En caso contrario, no pierdas el tiempo.



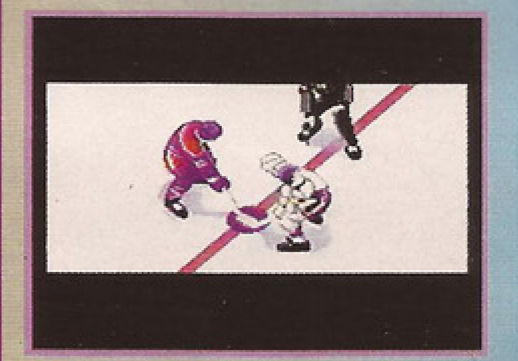
Zico da consejos y sugerencias ...¡en japonés! Y difícilmente vaya a aparecer una versión en inglés.



Está atento a la hora de rechazar un tiro al arco. Corrés el riesgo de hacer un gol de arquero. En contra, ay...



Es el año de Copa Mundial de Fútbol, pero el Hockey sobre hielo continúa en la suya triunfalmente. Por lo menos en los games. Vimos la versión 94 de la imbatible serie NHL, de Electronic Arts, el contraataque de Nintendo con NHL Stanley Cup, y, ahora, la inversión de Jaleco en este Pro Sport Hockey. A pesar de no innovar nada, este cartucho no decepciona. Los gráficos son copados y la perspectiva es desde arriba. Sólo la velocidad deja qué desear. Pero no hay drama, los games de deporte en el SNES acostumbran ser lentos. No importa ...Pro Sport Hockey puede salvarte del aburrimiento algún sábado.

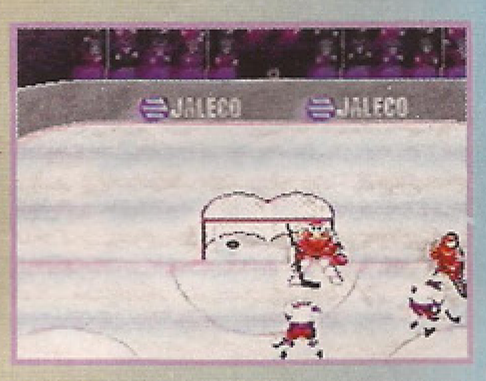


Las animaciones son bien lindas. Lástima que no se ve la misma velocidad en los partidos.

A los que les gustan las opciones, se van a hacer un banquete. Fijate: ¡se puede elegir casi todo!

A la hora de elegir tu equipo, prestá atención a sus cualidades.

Podés entrenarte o encarar una temporada (Season). Para conocer la tabla completa de los juegos, andá hasta la opción Schedule.



Para hacer goles de cerquita, avanzá y, cuando estés cara a cara con el arquero, da un leve toque en uno de los ángulos.



X-KALIBER 2097/ Activision

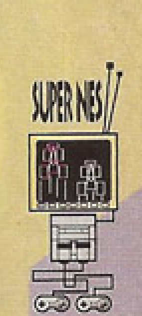
Acción 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION



Las historietas y el cine están llenos de historias fantásticas con una visión pesimista del futuro. Basta recordar a Blade Runner y su Los Angeles sucia y sombría. Esta presentación de Activisión sigue este camino, aunque la ciudad es New York. Los gráficos fueron muy cuidados, con una gran variedad de escenarios y la banda sonora no decae nunca. Pero lo mejor de todo es la acción, alucinante del comienzo al fin.

EN BUSCA DE ALIX



FUTURO SOMBRIO

Estamos en el año 2097 y New York es dominada por un gangster llamado Raptor. El y sus secuaces dominan la ciudad con una gran red de corrupción. La única resistencia es ejercida por Slash y su linda enamorada, Alix. Slash posee la más poderosa arma del mundo: X-Kaliber. Raptor decide secuestrar a Alix para intentar conseguir la espada. ¡La historia no es exactamente original pero el game es copadísimo!

CORTANDO EN REBANADAS

El game tiene seis fases y siete niveles de dificultad. Slash usa solamente la espada y una magia. "Solamente" es un decir, porque se la pasa cortando en rebanadas a la mayor parte de los enemigos. ¡Es bestial! Reventá las cajas de metal que guardan alimentos para reponer energías. El pollo es el que repone más, y las hamburguesas son lo segundo mejor. El tema es afilar la espada y salir cortando todo.

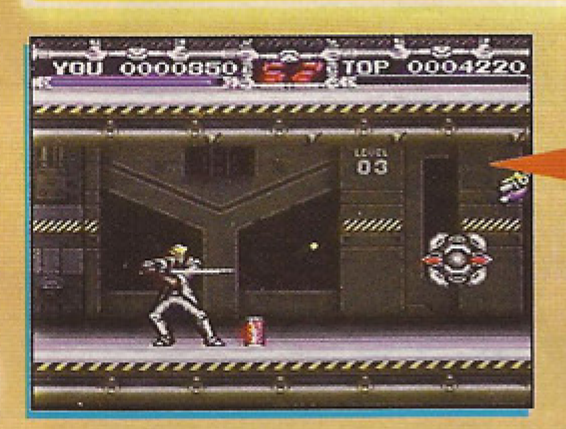
COMANDOS

- **Y** - Espadazo simple
- **A** - Espadazo más fuerte
- **B + ↓ + A** - Espadazo fuerte hacia abajo
- **↑ + A** - Espadazo fuerte hacia arriba
- **B** - Salto
- **L o R** - Magia
- **X** - Defiende

MODO 2 PLAYERS

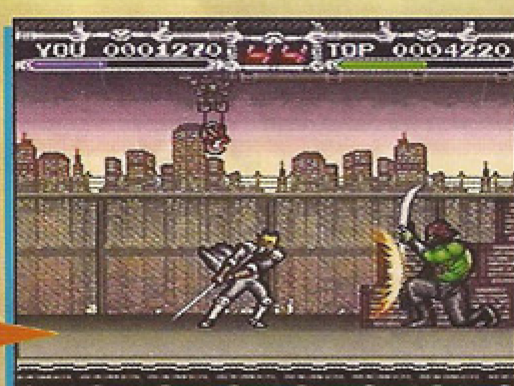
Vos disputás duelos animados y podés usar cualquier luchador. Estos son:

FASE 1



En estas cajas guardan el pollo. Está atento a tu nivel de energía y reventalas. Puede aparecer una vida extra.

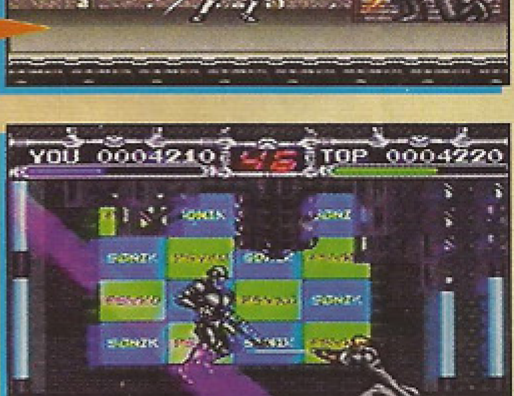
Tatoo es el jefe de la 1ª fase. Pegale contra el ángulo y arrojale magia. Luego, saltá y dale espadazos en la cabeza.



FASE 2

Ahora el tema es quedarte saltando de edificio en edificio. Esta placa está rota pero se puede pisar.

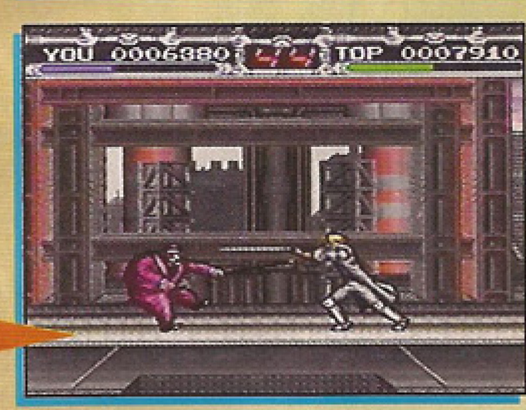
Chainsaw es el jefe. Golpealo antes de que tire. Después se vuelve parecido al Terminator. Mandale espadazos.



FASE 3

Está atento, porque los tipos que pasan volando buscan derribarte. Es la mayor pérdida de tiempo.

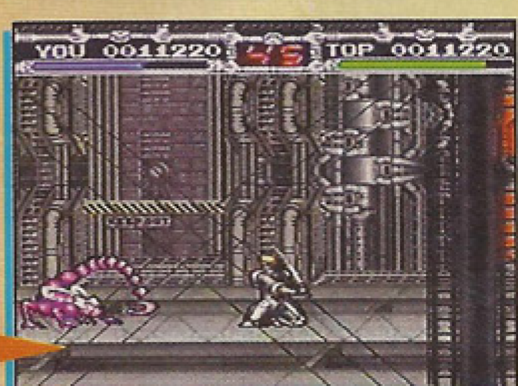
El simpático gordito cierra la tercera fase. Para acabarlo no hay secretos: pegate a él y dale espadazos en la cabeza.



FASE 4

Subjefe alucinante. Salta en el agua y se convierte en un hombre-agua que salta y ataca. Dale cuando esté arriba.

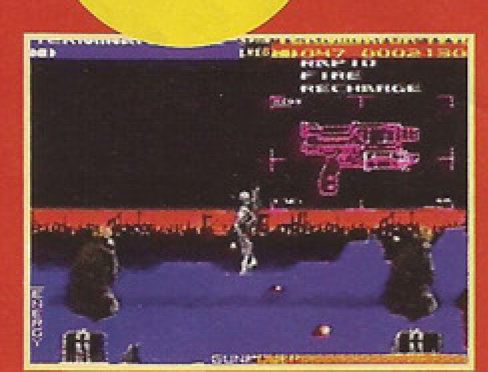
Dr. Blast es especial. De repente, se convierte en un escorpión. Soltá la magia y quedate agachado dando espadazos.



TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME / LJN			
Acción	8 Mega	1 ó 2 jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

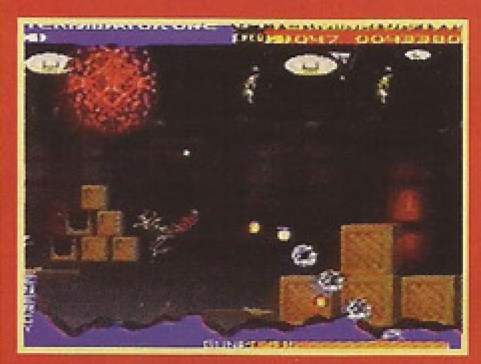
Otro capítulo de la serie "I'll be back". T2: The Arcade Game salió para Mega en enero del año pasado. Desde entonces, la muchachada del SNES se quedó esperando que saliera el cartucho para su consola. Recién ahora LJN decidió presentar el game. Pero el juego envejeció. Es más: la versión para Mega es mejor que ésta de SNES. Los gráficos son similares, pero la respuesta del cartucho de Mega es muy superior. La historia es la misma de siempre. La supercomputadora Skynet adquirió inteligencia humana y creó un robot especial, hecho de metal líquido. Tu misión es salvar al líder de la resistencia humana, John Connor, de los ataques de este robot, el T1000. Si no te desesperás demasiado por la originalidad, T2 puede ser una diversión re-buena. Pero no te hagas muchas ilusiones...


Si tu ametralladora recalienta mucho, conseguí el Extended Rapid Fire Collant para enfriar el arma.

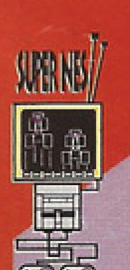

La Plasma Pulse Energizer es una de las mejores armas que vos podés conseguir. ¡No te duermas!


Tercera fase. El tema es proteger la camioneta roja. Es más fácil detonarla con un amigo.


Cuando uno de estos tipos grandotes aparezca delante tuyo, destruílo antes de que acabe con vos.


Los ítems aparecen en cajas o están escondidos. Tirale a las lámparas para averiguar si hay ítems esperándote.


Sarah Connor aparece en la quinta fase para dejarte ítems. ¡No vas a hacer la pavada de tirarle !



Young MERLIN

Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

COMANDOS

YOUNG MERLIN / Virgin			
Adventure	16 Mega	1 jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

- Y - usar magia e ítems
- L y R - seleccionar el ítem
- B - tiros de estrellita
- Select - verifica los ítems que ya juntaste

El público norteamericano se copó con este Adventure del softhouse Virgin, lleno de magia y fantasía. Los gráficos son lindos, llenos de laberintos y seres mágicos, y el sonido tiene un ritmo relajante. Pero si no te gusta el género, pensalo dos veces, porque no será fácil.

ENFRENTANDO A LOS MALVADOS

Un villano llamado Shadow King decidió destruir la belleza del mundo. Para eso, cuenta con un ejército de Meanies, los canallitas del juego. Vos sos el lindo que debe detener al villano y, entre otras cosas, salvar a una linda doncella. Como en todo Adventure, el tema es explorar bastante, para descubrir qué tenés que hacer, y juntar ítems a montones. De vez en cuando, aparece una hadita para darte una mano.


Cada vez que tirás el diamante en esta fuente, ganás un ítem nuevo.


Después de liquidar a estos jabalíes, conseguís corazones de energía.


Reventá este árbol loco si no te tira lejos. ¡Estrellita con él!


Tomá esta lámpara antes de entrar en la mina. Sin ella te vas a quedar a oscuras.

EN OPTIONS ELEGI EL GRADO DE DIFICULTAD, LAS ARMAS, EL NUMERO DE VUELTAS Y EL SCROLL, Y UNO O DOS PLAYERS.

Battle Cars

Los amantes de la velocidad con locuras mil deben estar esperando ansiosos para jugar Battle Cars. Pero el cartucho, prometido desde hace varios meses en las revistas norteamericanas, produjo bastante decepción aquí en la redacción. Los gráficos no son la gran cosa, las respuestas a los comandos del Direccional son muy malas, y el sonido, además de no innovar, no tiene esa emoción que merece el estilo del game. La historia tiene el ritmo de Crash'n Burn, de 3DO. Vos sos un piloto que está siempre tratando de ganar y de llenar su bolsa de créditos para mejorar su auto. Y, para eso, no ahorra esfuerzos. Enfrentá a los más locos corredores y reventalos.

Circuitos Infernales

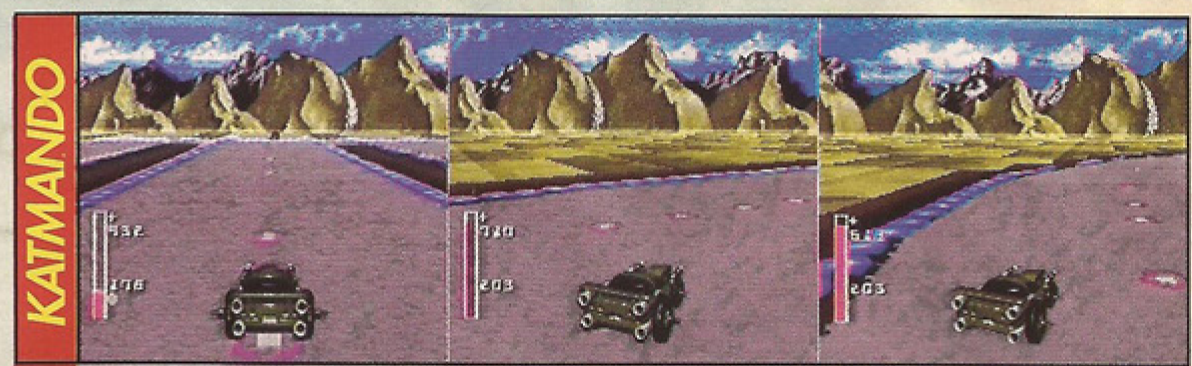
La primera vuelta del circuito es un pequeño entrenamiento. Al terminarla, pasás por el shopping y comprás motor, neumáticos, turbo, armas. Tu desempeño determina la cantidad de créditos que tenés.



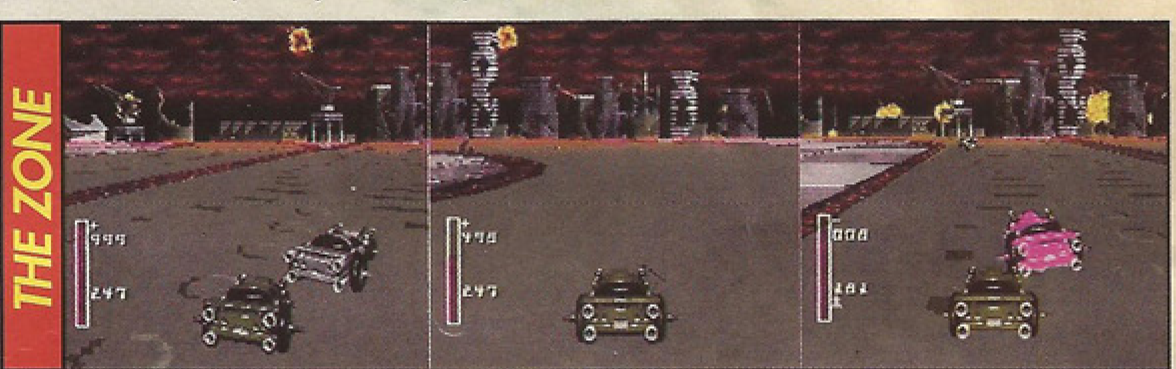




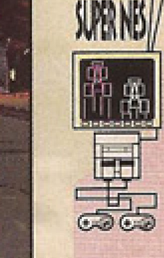
Escenario nunca visto en F1. Simplemente destruí todo.



Escenario rocoso, tipo Canyons. Usá L y R para las curvas cerradas. Usá y abusá de las armas.



Guerra total: y vos con tu auto en el infierno de la pista. ¡Un caos!



Exhiba



Box original para Sega caja x 100
Famili Box packs x 40 u. colores fluo
Famili Box packs x 32 u. transparentes sin ventana
Carcazas para plaquetas Sega o Famlily




Exhibidor balancín de pared. Capacidad: 60 cartuchos

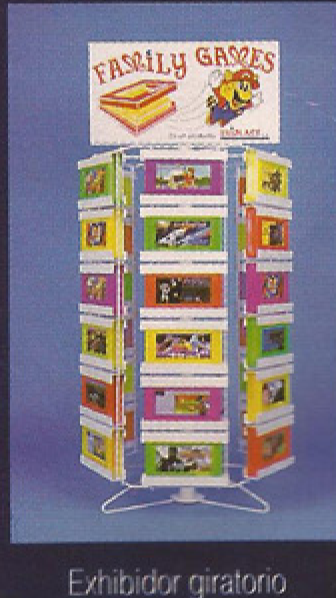
Exhibidor
de pie giratorio
centro de salón
Capacidad:
45 Sega
(box original)



Exhibidor de pared o pie con traba de seguridad.
Capacidad: 75 Sega (box original)



Exhibidor de pie giratorio
centro de salón
Capacidad: 108 cartuchos



Exhibidor giratorio
mostrador.
Capacidad: 36 cartuchos

Exhibidor
mostrador venta
directa.
Capacidad: 10
blister x4



Todos nuestros exhibidores pueden ser utilizados con traba de seguridad.

Diseños exclusivos y la mejor calidad del mercado.
Ventas en todo el país con nuestro servicio de entrega puerta a puerta.
Zonas disponibles a distribuidores del interior y países limítrofes

EXIPLAST S. A.

Av. Maipú 4071 (1636)
La Lucila - Buenos Aires
Tel: 472-5628
Telefax: 790-6334

Super Baseball 2020

El béisbol es el deporte N° 1 de Norteamérica, tanto que Michael Jordan abandonó su reinado en el básquetbol de la NBA para ser un simple bateador. Y como ahora los yanquis están aprendiendo a disfrutar del fútbol ("soccer") nada más justo que nosotros, los sudacas, comencemos a conocer el béisbol. Esta presentación de Tradewest es una forma divertida de tomar contacto con el esquema del juego: tiene muchos detalles sofisticados.

CYBER EGG STADIUM

Es el mayor y más moderno estadio de béisbol del mundo y éstas son sus áreas principales.

HOME RUN ZONE
Para acertarle a esta zona, tenés que batear con precisión la pelota. Si lo conseguís, ganás mucho dinero

JUMPING ZONE
Los protectores que usan los atletas reaccionan con equipos de la zona. Con esto, la capacidad de salto aumenta varias veces

FAIR ZONE
Es la mayor zona de puntos. Estas son las graderías protegidas por vidrio blindado.

STOP ZONES
Cuidado con esta zona. Si la pelota golpea aquí, se detiene inmediatamente

FOUL ZONE
És la zona de faltas. Está atento para no mandar la pelota a este área.



Béisbol Cibernético

Super Baseball 2020, como su propio nombre lo sugiere, muestra un béisbol futurista. Las partidas son realizadas en un súper estadio, el Cyber Egg, tan sofisticado que tiene una cubierta de vidrio para proteger a los espectadores de los inevitables pelotazos. Los jugadores usan anteojos especiales, protecciones de cerámica e increíbles cohetitos en las espaldas, que hacen posibles saltos alucinantes. Además, también podés jugar con unos robotcitos malditos.

Jugadas Imposibles

El juego sigue la dinámica normal del béisbol. Tenés que batear (pegarle con el palo o bate) la pelota lo más lejos posible y correr hacia las bases. Cuando estás lanzando, el tema es mandar pelotas difíciles hacia el adversario que está bateando, y ser muy rápido en el momento de recuperar la pelota bateada. La novedad del game es que podés realizar jugadas increíbles, tales como lanzamientos a más de 200 millas por hora, saltar varios metros, agarrar pelotas imposibles y mucho más. Las jugadas exitosas son premiadas con dinero, para comprar robots, o protecciones más eficientes para tus atletas.

PARA ENTENDER LOS MARCADORES

BATEADAS / AVERIAS
Resultado de las últimas cuatro bateadas en el juego y Marcador de Averías de la Armadura del jugador

NOMBRE Y DATOS DEL BATEADOR
AV - Promedio de bateadas por persona • **HR** - Home Runs - Cuántas vueltas completas (todas las bases) consiguió en una sola bateada

NOMBRE Y DATOS DEL LANZADOR
Cuántas pelotas suyas fueron bateadas. Cuanto menor el número, mejor el lanzador.

CURRENT INNING AND SCORE FOR EACH TEAM
Quién está ganando o perdiendo, con marcador para cada team

PLAYER 2 O COMPUTADORA
Dinero acumulado por el team del jugador con el Joystick 2 (o computadora)

PLAYER 1 TEAM PRIZE MONEY
Dinero acumulado por el team del jugador con el Joystick 1

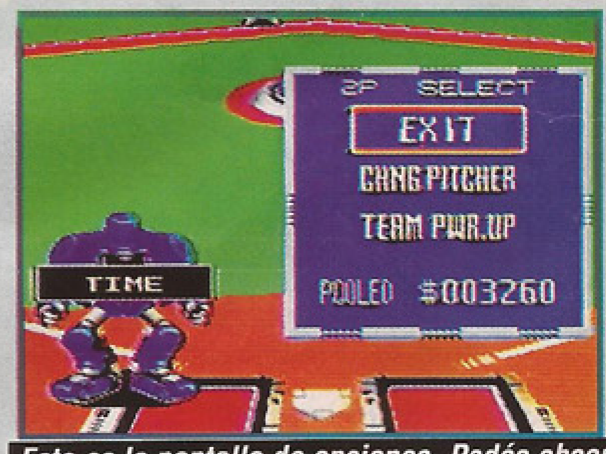
LAS BASES
Status de las bases (vacías u ocupadas)

BALLS, STRIKES Y OUTS
BALLS - Errores del lanzador
STRIKES - Errores del bateador
OUTS - Jugadores que salieron (fueron "quemados" mientras corrían entre bases / o erraron tres chances / o las pelotas que batearon fueron agarradas en el aire)

DETALLES DEL JUEGO



¡Qué canalla! El lanzador le acertó de lleno a esta bateadora rubia.



Esta es la pantalla de opciones. Podés observar el rendimiento de los atletas, hacer sustituciones, comprar robots, nuevas protecciones y mucho más.

COMANDOS

L o R - Time Out (Opciones)

EN EL LANZAMIENTO	EN EL BATEO
A - Lanza	**A** - Batea
A + Direccional - Lanza con efecto	**X** - Batea pelota alta
	B + Direccional - Anda en la base

SUPER NES

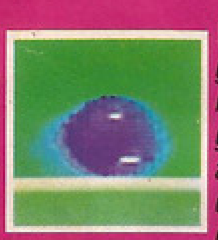
CLAYMATES

La historia de las bolitas de masilla continúa después de Clay Fighter, un game de lucha loquísimo presentado a fines del año pasado. Interplay presenta ahora Claymates, un juego de acción con personajes diferentes pero con el mismo buen humor del anterior. Además de la buena onda, Interplay se gastó toda con los gráficos y el sonido. ¡Son una masa! El desafío no es la gran cosa pero tampoco es una pavada. Vas a tener que sudar para llegar al final. Tu recompensa serán horas muy divertidas delante de la pantallita.

RECORRIENDO EL PLANETA

En Mudville, en los Estados Unidos, vos sos el hijo del Profesor Putty, un científico que trabaja arduamente buscando un suero que transforme a las personas en masilla de modelar (o plastilina, como más te guste llamarla). Pero el malvado Witch Doctor Jobo ya tiene esta fórmula mágica y quiere exclusividad sobre ella. Por eso, secuestra a Putty y te transforma en una bola de plastilina. Lo bueno es que ahora vos podés transformarte en diferentes animales. Para eso, basta encontrar pedacitos de masilla que están en el largo trayecto alrededor del mundo que vas a recorrer. Entonces no salgas corriendo a tontas y a locas. No te olvides de juntar los diamantes y las estrellitas, que son vidas extras.

LOS PERSONAJES



Vos comenzás el game con esta bola que salta y golpea. Y volvés a convertirte en ella cada vez que te morís.



Este gatito es todo un personaje. Ataca con las patas y es el único que escala árboles.



El ratoncito del juego. Es el más rápido y entra en cualquier grieta. Además, ruge como un tigre.



El patito es valiente y le encanta volar. Pero no aguanta muchos segundos allá arriba.



Goopy ataca con burbujas y es ideal para las fases acuáticas. Pero, fuera del agua, solamente aguanta diez segundos.



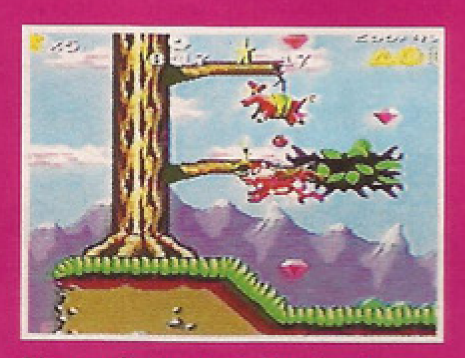
Esta ardillita es bien piola cuando arroja castañas. Adora cavar agujeros profundos.

CAJAS DE SORPRESA



Durante el juego, vos juntás cuadrados, círculos y triángulos. Con ellos tenés acceso a estas cajas que dan huracanes y otras locuras recopadas.

DETRAS DE LAS MASITAS



Si seguís hacia la izquierda cerca de estas colmenas, conseguís dos vidas.

Tenés que ser rápido en estas plataformas: se caen y vos vas a parar a las espinas.



Este detonador es el marcador de pantalla.



La cruz de flechas te transporta hacia otros lugares de los escenarios.

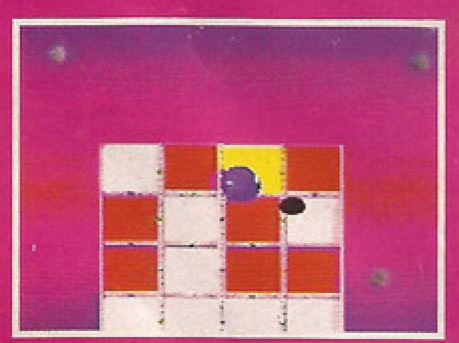


El perrazo es el jefe de la primera fase. ¡Tirale! Cuando salte, pasá por debajo y continuá tirándole.

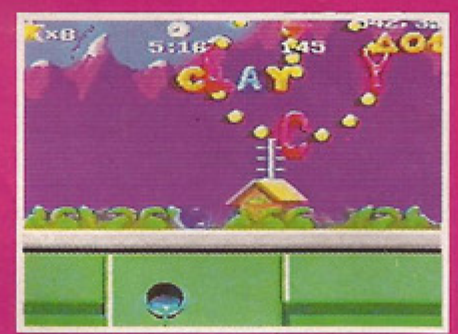


El segundo jefe es esta ostra grandulona. Reventarla no tiene ningún secreto. Tirá y retrocedé cuando ella se te venga encima.

FASE DE BONUS



Necesitás juntar 100 diamantes para jugar. Andá saltando en los cuadrados que se vuelven amarillos. Si tenés éxito, ganás una vida.



Formá la palabra CLAY (arcilla) con las letras del final de las subfases. Así jugás una fase de bonus alucinante con ritmo de pinball y varias vidas.

COMANDOS GENERALES

Y - Ataque B - Salto

LOS TROZOS DE MASA QUE APARECEN, TE SIRVEN COMO PROTECCION. ¡JUNTALOS!



COMANDOS ESPECIALES

B varias veces - El pez nada

← ó → e Y + B - El pato salta

↓ + A o B - La ardilla cava

THE PEACE KEEPERS / Jaleco
Acción | 8 Mega | 1 ó 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

THE PEACE KEEPERS

Peace Keepers es la versión norteamericana del tercer game de la serie japonesa Rushing Beat. Antes de ella, vinieron Rival Turf y Brawl Brothers. Era de esperar que Peace Keepers fuera un cartucho re-copado. Sólo que el juego no pasa de ser una imitación aburrida de Streets of Rage. El principal problema es que detonás a todos los villanos del juego con un mismo golpe. ¡Quiere decir que el desafío es cero! Llegar al final del game es sólo una cuestión de paciencia, ya que no es necesaria ninguna habilidad. Los gráficos y el sonido no son nada impresionantes. Sólo alguien mal informado podría caer en la trampa y comprarlo.

Modos de Juego

El modo Versus es una pelea tipo lucha libre. Pueden jugar hasta cuatro personas (con el adaptador Multi-Pad). En este modo, podés elegir entre seis personajes. En el modo Story Game, vos jugás en fases, tenés desafíos preestablecidos y podés elegir entre cuatro personajes, dando el nombre y el color que quieras a cada uno, incluyendo los jefazos. Sin embargo, como son todos fáciles de reventar ...¿qué te parecería pintarlos de rosadito?

Personajes del Story Game



DICK
Es el mejor. Es rápido y tiene buenos golpes.



ELFIN
La única chica. Muy rápida, pero débil.



KYTHRING
Es lento, pero fuerte.



JIMMY
Tipo equilibrado: ni muy fuerte, ni muy rápido.

COMANDOS

A - Magia
B - Salto
Y - Puñetazo
L o R - Defensa
Y cerca del enemigo - Arroja al oponente al suelo
X, A - Bomba
B, Y + → - Voladora/martillazo en la cabeza/rodillazo en el aire/rodillazo
B + Y (juntos) - Gancho/puñetazo fuerte de espaldas/cabezazo/patada fuerte
→, → + Y - Zancadilla/corre y patea/corre y da golpe de brazo/rodillazo

Elegí tu Arma

Podés juntar varios ítems esparcidos por las fases: piedras, cuchillos, shurikens, energía, etc. En el modo Versus, elegís ítems y armas para enfrentar a los adversarios.



APRENDE UNA JUGADA Y VENCE EN EL JUEGO

¡TODO MUY FACIL!

El esquema del juego es siempre igual. Reventá las latas cuando necesites energía y juntá las piedras y espadas en el camino para usar contra los enemigos.



El submarino en el fondo de la pantalla suelta misiles. Fijate por las sombras dónde van a caer para no ser detonado.



Estos villanos son todos unos flancitos. El juego llega a ser cansador porque un mismo golpe los revienta a todos. Usá magia.



Este suelo agrietado es un agujero. No le pasés por encima para no caerte en la fosa.



Si la cosa se pone pesada, con muchos villanos atacando al mismo tiempo, usá la bomba. Pero no abuses: solamente tenés dos.



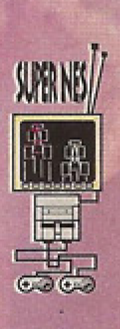
Jefe 2 - Golpeá, corré y soltá bombas. ¡Y nada más!



Jefe - ¡Sólo tenés que golpear y correr! Usá la magia y si querés, para variar, la bomba.



Este jefe no es tan fácil: esperá que golpee y enseguida le das un porrazo. ¡El juego es fácil y el último jefe es una verdadera pavada!



NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

COMANDOS
A - Acelerar
B - Frenar

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAPIONSHIP CHALLENGE / Gametek
Carrera | 1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

En 1992, Nigel Mansell salió de la Fórmula 1 como campeón para disputar carreras en una categoría más lucrativa y también llena de peligros: la Fórmula Indy, cuyas pruebas son casi todas disputadas en los Estados Unidos. El cambio de aires no afectó el desempeño del León, que se consagró también en esa categoría, en el año siguiente.

Este Nigel Mansell's WCC todavía es del tiempo de la Fórmula 1. Pero es necesario recordar que Mansell hizo fama en esa categoría y es en ella donde dejó los mejores recuerdos.

Un Juego para Campeones

¡Como la mayoría de los juegos de NES, éste tiene un desafío para tirarse de los pelos! ¡No es nada fácil! La respuesta del auto varía según el tipo de neumáticos que vos usás, el cambio y la altura del aerofoil elegido. También es necesario controlar el desgaste de los neumáticos y estar atento para no perder de vista a los adversarios! En Options, vos elegís entre una carrera simple (con opción de pista), un campeonato mundial y el training (en el que el León da trucos). En el mundial, hacés una prueba de calificación o entrás en el campeonato en la última posición.

Armá tu Auto

No es sólo al volante que se gana una carrera. Un piloto que sabe preparar su auto tiene ventaja sobre los otros. Para esto, elegí las piezas y ajustes correctos para cada pista. Fijate también en la previsión del tiempo.



En el garaje, montá tu auto en la forma más apropiada, según la pista y la previsión del tiempo durante la prueba.

Conocé tu Auto

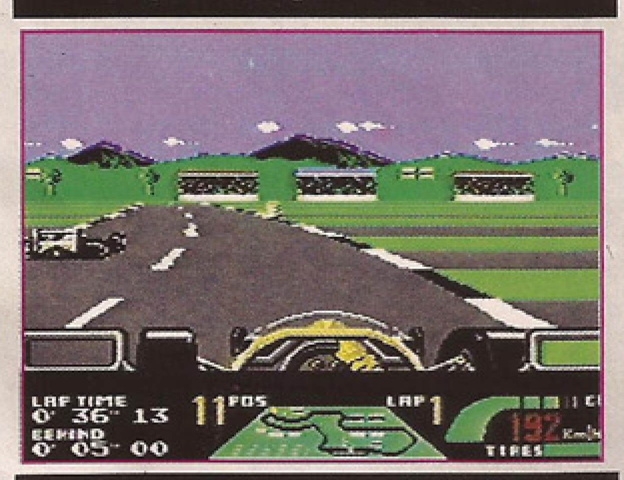
En la pantalla del game, fijate en las indicaciones de tu desempeño. De izquierda a derecha, estudiá el tiempo del auto, la distancia que mantenés con el piloto detrás tuyo, donde estás en la pista, el cuentavueltas del motor, el velocímetro, la marcha y el desgaste de los neumáticos.

¡APRENDE CON EL LEON!

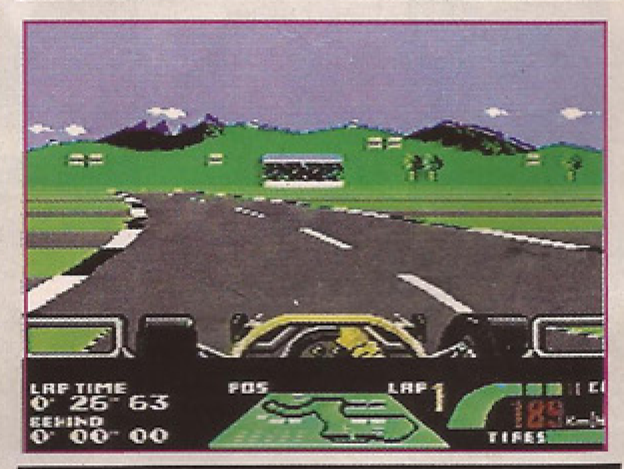
En la opción entrenamiento, Mansell da los trucos sobre lo que tenés que hacer durante la carrera. Los toques vienen paso a paso, en el momento en que vos cometés un error. Hay también una flecha indicando donde debe estar tu auto en la pista. ¡Es fácil!



Un buen aprovechamiento de los neumáticos es esencial para vencer en las carreras. ¡Si no les prestás atención, podés ser descalificado!

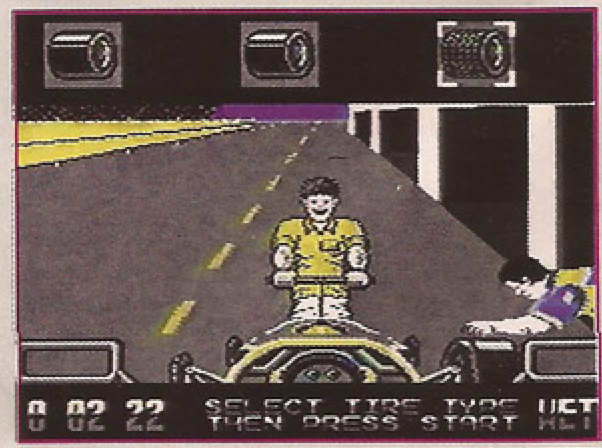


Cuando vos estás en alta velocidad, es más difícil controlar el auto. ¡Cualquier toque en el Direccional te hacen girar!



Frená antes de entrar en una curva. Si andás sobre la zona "cebra", el desgaste de los neumáticos será mucho más rápido.

Controlá el desgaste de neumáticos en el marcador "Tires", en el ángulo. A la hora del cambio, el game indica el "Pit" con una flecha.



En el Pit, podés elegir entre tres tipos de neumáticos, pero no se puede cambiar ninguna otra parte del auto.

déjese sorprender por la nueva generación.

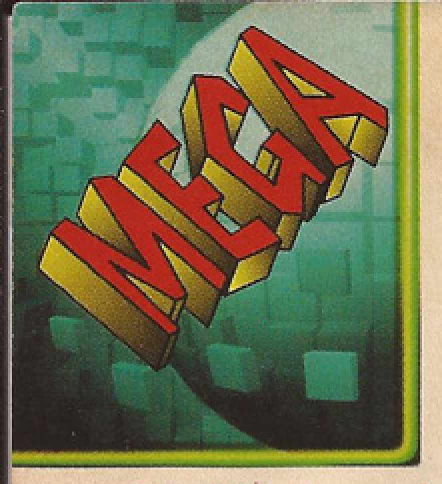
Servicio técnico oficial

SEGA

y todo el respaldo que su comercio necesita.

IMPOTRONIC S.A.

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires 314-7093 314-7094



SONIC & KNUCKLES
Sega

Ación - 1 jugador
18 Mega



El cartucho tiene un formato innovador y es una opción excelente para los fans de esta serie.

COMANDOS

A, B, o C - Saltar

Sujetando cualquier botón, Knuckles se pega en la pared. Cuando se lo suelta, comienza a escalar.

Para planear, apretá cualquier botón de salto cuando Knuckles está en lo alto.



Agarrate de la silla, que esta vez Sega se jugó fuerte. Después de mucho misterio, Sonic & Knuckles llegó finalmente a los comercios. El juego trae novedades revolucionarias, como la compatibilidad con los cartuchos de Sonic 2 y 3. Además, Knuckles tiene habilidades especiales, como escalar y atravesar paredes y planear en el aire. Sumá esto a la tradicional calidad gráfica y sonora de los juegos de Sonic. ¡Un juegazo arrasadoramente indispensable!

INNOVACION REVOLUCIONARIA

La novedad más sensacional del game es su compatibilidad con los Sonic 2 y 3. La parte de arriba del nuevo cartucho trae una entrada para conectar las versiones anteriores y podés comandar a Knuckles en los juegos antiguos. Con las habilidades especiales del nuevo héroe se pueden descubrir nuevas zonas y pasajes. Solamente para que tengas una idea, si conectás Sonic & Knuckles con Sonic 3, se vuelve un cartucho con un potencial de memoria mucho mayor y con la batería de Sonic 3 para salvar tu partido. Porque, ay, ésta es una gran falla de la nueva versión: no trae batería. Toda esta innovación es posible gracias a la tecnología Lock-On que promete revolucionar el mercado de games. Hay que esperar para ver.



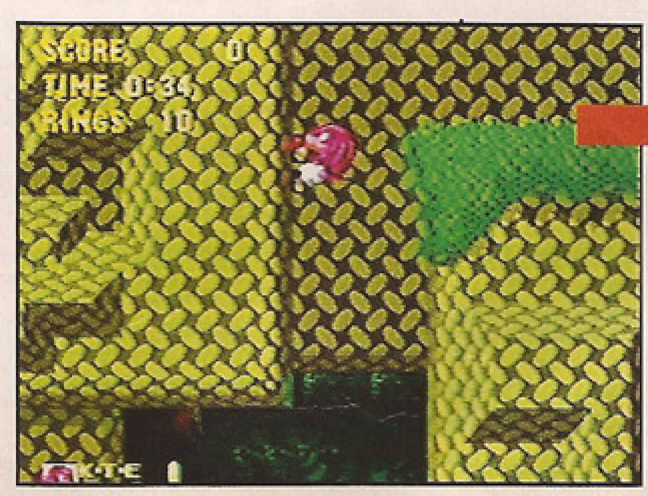
Ahora ganás nuevos impulsos para jugar Sonic 2.



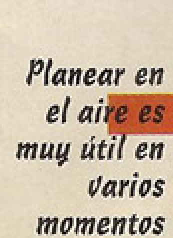
Hasta la pantalla de presentación de Sonic 3 se volvió diferente con la inclusión de Knuckles. ¡Copado!

ASTRO ASCENDENTE

La primera aparición de Knuckles fue en Sonic 3, donde atormentaba al famoso puercoespín debido a un lavado de cerebro hecho por Robotnik. En este game, se ganó el honor de ser coprotagonista junto al muchachito emblema de Sega. Knuckles es un equidna, un bichito re-extraño originario de Oceanía (Australia y todo eso). Los equidnas tienen una piel lustrosa, hociquito fino y una lengua pegajosa para capturar insectos. A pesar de ser mamíferos, los equidnas ponen huevos. ¿Extrañísimo, no? Con movimientos diferentes y una velocidad "sónica", Knuckles tiene todo para ser un éxito.



¡Subir la paredes con Knuckles es una ventaja re-piola!



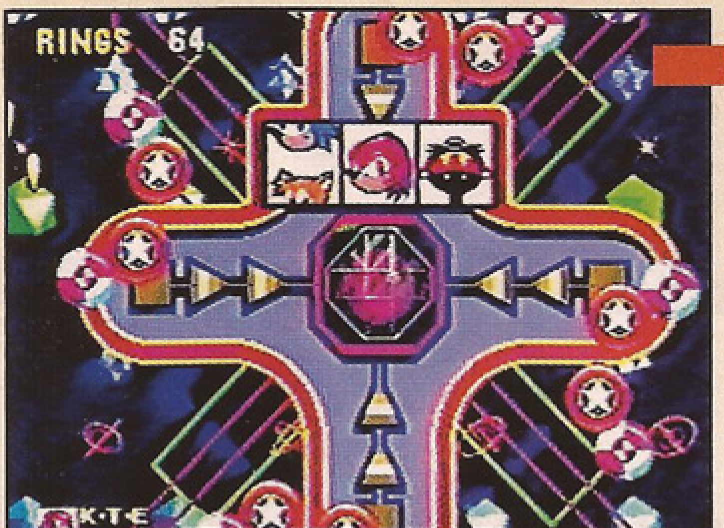


Planear en el aire es muy útil en varios momentos del game.

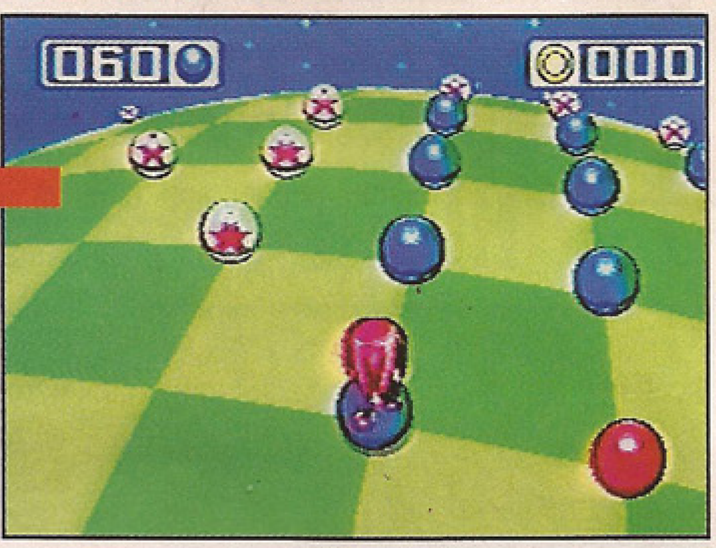
Sonic & Knuckles fue presentado el día 18 de octubre en todo el mundo. La promoción incluía la final de un campeonato mundial, en los Estados Unidos.

FASES DE BONUS

Para jugarlas es necesario tener como mínimo 20 argollas. Las entradas están en los marcadores de pantallas.



Aquí el tema es juntar argollas y entrar en la máquina de sorteo estilo tragamonedas. La palabra GOAL indica la salida de la pantalla. Tratá de quedarte el mayor tiempo posible, para ganar muchas argollas, vidas extras y Continues.



En esta famosa pantalla, el tema es juntar las bolas azules y evitar las rojas. Si todo sale bien, conseguís una esmeralda.



Aquí tenés que tratar de subir para juntar los ítems de las computadoras, que están dentro de pequeñas perlas.

ESQUEMA CONSAGRADO

Sonic & Knuckles sigue el esquema que consagró la serie. las fases son largas y llenas de desafíos. Los loópings están cada vez más audaces y, como siempre, te enfrentás a las trampas de Robotnik. Como en Sonic 3, los ítems están en computadoras con un símbolo. La argolla grande da 10 argollitas, la carita del personaje vale una vida, las estrellitas dan invencibilidad temporaria, el rayo protege de los tiros y atrae argollas, la llamita te protege del fuego y la cara de Robotnik mata inmediatamente. El juego tiene varios finales diferentes: todo depende del personaje elegido y de las esmeraldas recuperadas.

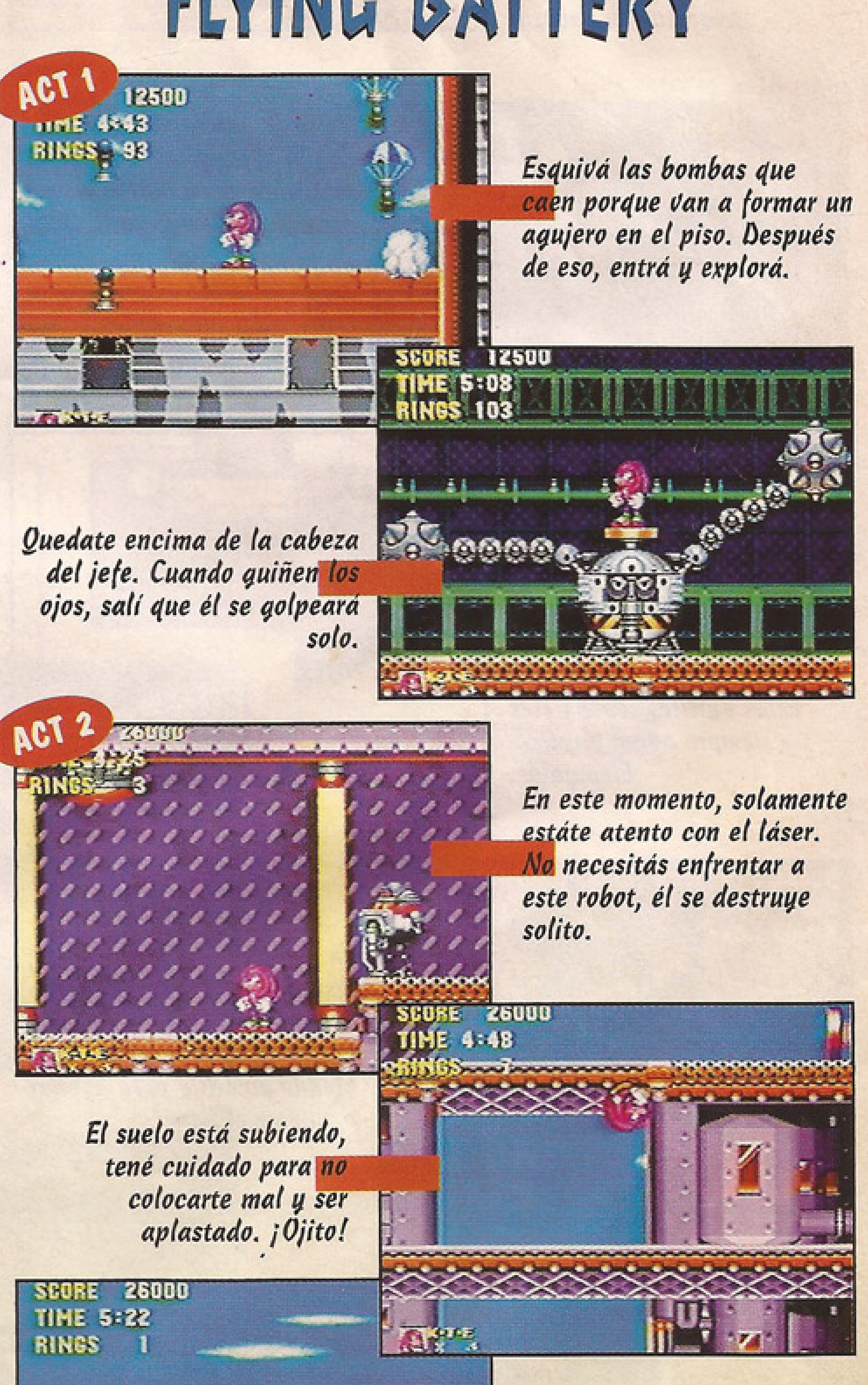
THE MUSHROOM HILL



Esquivá los tocos de madera que este jefe te arroja. Golpealo 6 veces.

Destruí este láser que Robotnik va a aparecer y vos vas a salir detrás de él. Tené cuidado con las piedras puntiagudas y con la llama del cohete.

FLYING BATTERY



Esquivá las bombas que caen porque van a formar un agujero en el piso. Después de eso, entrá y explorá.

Quedate encima de la cabeza del jefe. Cuando quiñen los ojos, salí que él se golpeará solo.

En este momento, solamente estáte atento con el láser. No necesitás enfrentar a este robot, él se destruye solito.

El suelo está subiendo, tené cuidado para no colocarte mal y ser aplastado. ¡Ojito!

Reventar a este jefe es re-fácil. Esquivá el fuego y acertale justo en el medio.

SANDOPOLIS



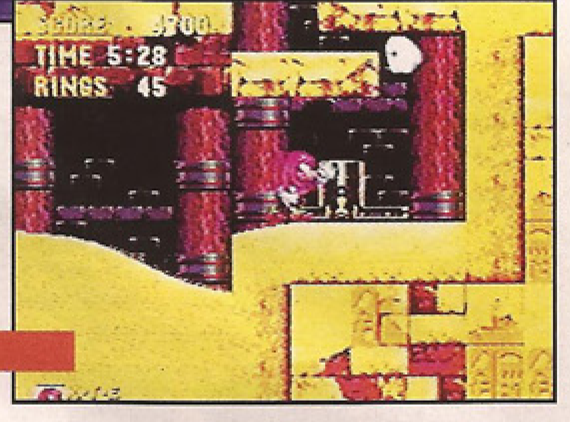
Empujá el bloque amarillo y después usalo como plataforma.



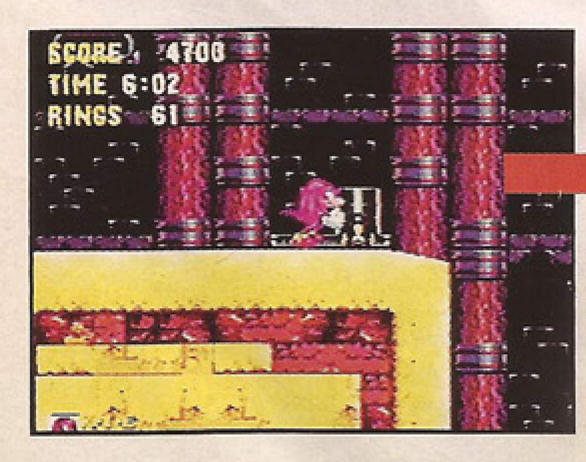
Jefe de piedra. Quedate a la derecha y reventalo cuando aparezca su cabeza.



Según el juego avanza, el ambiente se va volviendo más oscuro y los fantasmas, más grandes y peligrosos. Encendé la luz empujando la barrita del interruptor.



Estos barriles sobre rieles siempre abren pasajes. Empujalos.

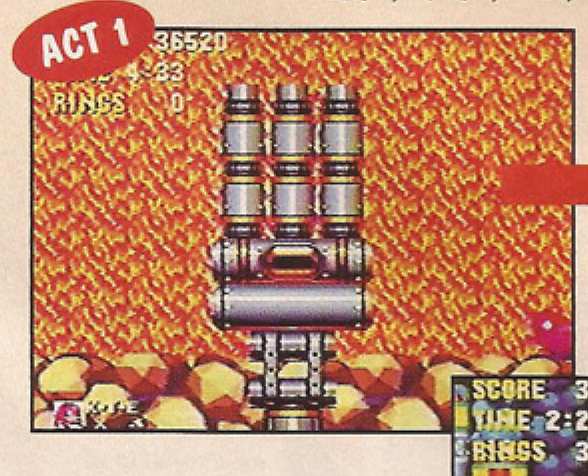


En este preciso momento, empujar solamente el barril no sirve de nada, porque vuelve rápido. Empujá un bloque amarillo para ayudar a sujetar el barril.

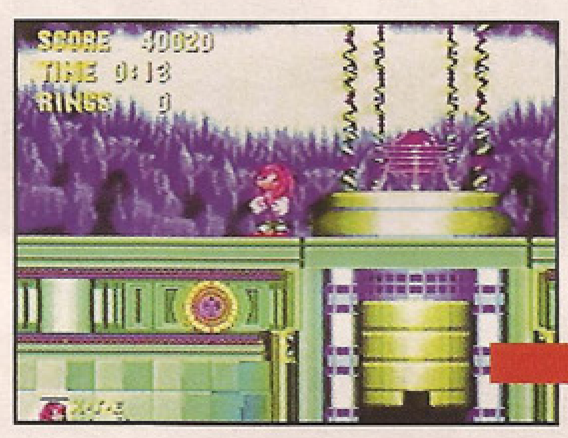


Jefe robot: saltá encima del pie y después acertale a su cabeza.

LAVA REEF

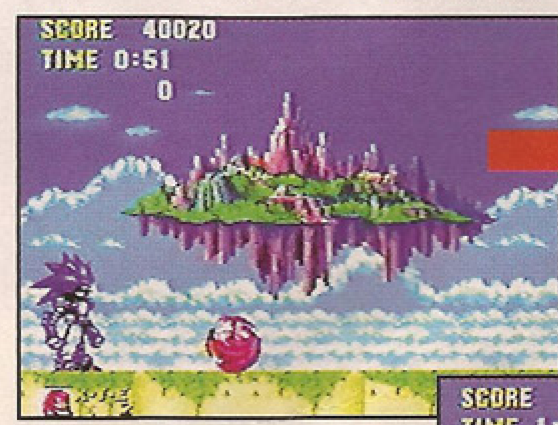


Primero acertale a los tentáculos de este jefe extrañísimo. Después esquivá las bolitas que arroja y las patadas.



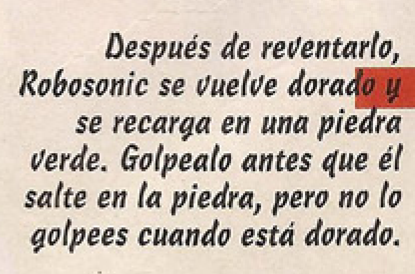
¡La protección del fuego te da una mano de aquéllas! Solamente la perdés cuando algún enemigo te acierta.

HIDDEN PALACE



Esta es una de las fases exclusivas de Knuckles. Sonic no tiene acceso a ella. ¡Aprovechá!

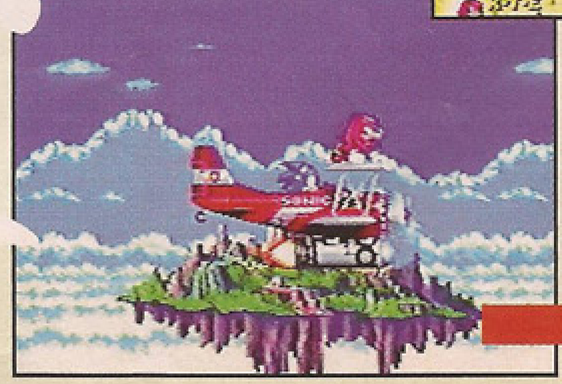
SKY SANCTUARY



El juego se está acabando y vos vas a enfrentar al Robosonic. Acertale 8 veces cuando se pare en un rincón.



Después de reventarlo, Robosonic se vuelve dorado y se recarga en una piedra verde. Golpealo antes que él salte en la piedra, pero no lo golpees cuando está dorado.



Fin del juego y nuestro héroe se va a bordo del avioncito. ¡Bye-bye y hasta la próxima!

COLUMNS 3

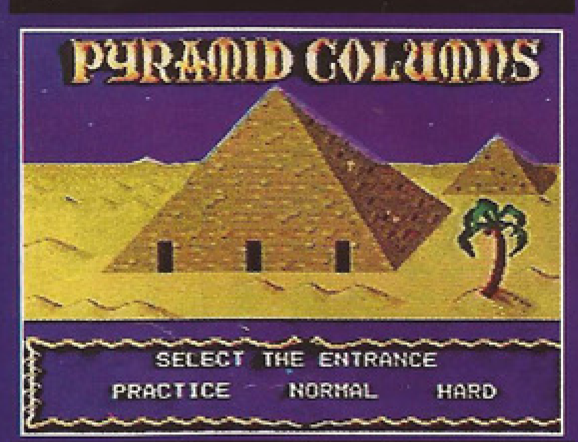
El clásico game de razonamiento de Sega llega a su tercera versión. Como no vas a cambiar de equipo si estás ganando, el esquema del cartucho es el mismo de siempre. Las novedades quedan por cuenta de las nuevas piezas en el Modo Versus y de magias re-malditas que se pueden usar en el transcurso de una partida. Columns 3 es el mejor game de la serie. El desafío es progresivo y el factor vicio continúa siendo alto. Sólo el sonido es medio pobrecito. Si te copás con juegos inteligentes llenos de estrategia, Columns 3 es materia obligatoria. Y punto.



Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

Pirámide Extraña

Dice la leyenda que hay un tesoro escondido dentro de la pirámide. Mucha gente ya intentó encontrar el fabuloso baúl, pero nadie tuvo éxito. Si te parece que sos un campeón, enfrentá un gran desafío. Jugá una partida contra la computadora. Cada adversario derrotado rinde un ítem especial (magia). ¡Y vos tenés solamente un Continue! Si perdés, fuiste. El tema es comenzar todo de nuevo. Que no cunda el pánico: los dos primeros rounds rinden un Continue extra cada uno.



El tesoro está escondido dentro de esta pirámide. ¿Quién conseguirá llegar al tope?

AYUDA UNICA

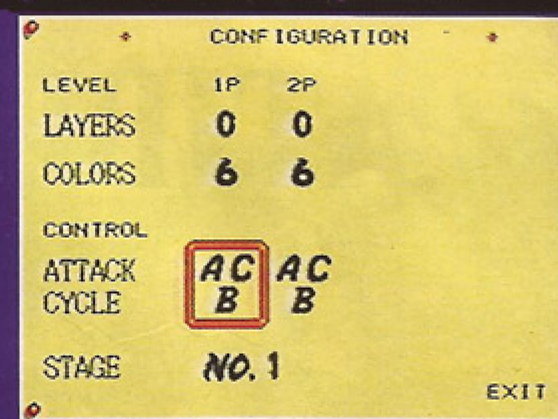
La presentación del juego es sui generis. En ella aprendés el funcionamiento de algunas magias. Fijate:



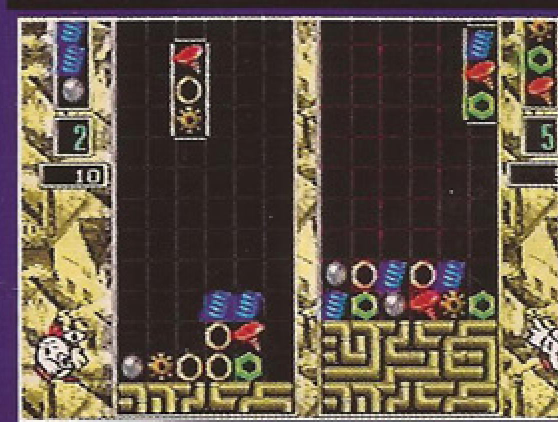
Se puede dejar la pantalla del adversario todita sin color, en blanco y negro.

MODO 2 PLAYERS

Nada mejor que invitar a ese amigo re-bueno para disputar una partida de Columns de a dos. Pueden jugar una mejor de 3, 5 ó 7 rondas. Gana quien obtenga 50% + 1 de las victorias (2 en la mejor de 3, 3 en la mejor de 5, y así en adelante). Para salir bien, usá tus magias en el momento oportuno.



Estas son las opciones que se desarrollan en el Modo 2 Players. Se puede elegir el número de rondas y otras cosas.



¡Hay cada pieza re-loca! Quien no está acostumbrado se puede hasta confundir...

ENEMIGOS HORRENDOS



Tus adversarios son unos bicharracos cómicos. ¡Echale un look a estos tres!

MAGIAS COPADAS

Las magias hacen la gran diferencia en Columns 3. Vos comenzás con tres de ellas: Heavy Weight, Magic Bell y Magic Gem. Usalas solamente cuando sea necesario. Acordate que son limitadas, hasta escasas. Tratá de guardarlas para las últimas fases, mucho más difíciles. Fijate en el poder de las dos principales:



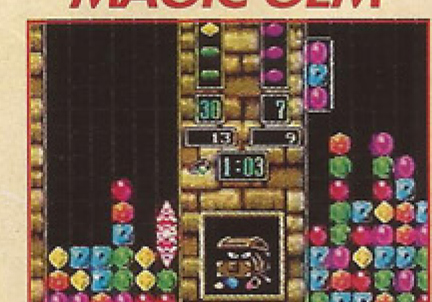
Apretá Start para tener acceso a tus magias. Para accionarlas, basta apretar A o C.

MAGIC BELL



Ideal para momentos de desesperación. Limpia tu pantalla entera.

MAGIC GEM



La piedra mágica produce dos efectos distintos: destruye tus columnas en el fondo de la pantalla o elimina todas las piedritas del mismo color.

ZOOL

Este game es un viejo conocido del público que juega con la computadora Amiga. La versión para el Mega Drive es idéntica a la del Super NES y es igualmente decepcionante. Los gráficos son muy coloridos pero el aspecto visual resulta muy congestionado. El sonido cumple su papel, el problema es que las 28 fases siguen siempre el esquema de división en cuatro partes, con un jefe al final. A pesar de estas fallas el game tiene bastante acción y velocidad.

ZOOL / Gametek

Acción — 8 Mega — 1 jugador

GRAFICO · SONIDO · DESAFIO · DIVERSION

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

LIBERANDO MUNDOS FANTASTICOS

Zool es un ninja espacial que se encuentra preso en un planeta extraño. Se comunica con sus comandantes a través de una computadora portátil. Nuestro héroe se entera que un villano llamado Krool y su asistente, Mental Block, están dominando ese planeta y otros cinco. Antes de volver a casa, Zool tiene que liberar los seis mundos, donde va a enfrentar abejas, CDs y bananas, entre otras chifladuras. Vos tenés que juntar varios ítems que dan invencibilidad temporaria, tiempo extra y hasta un clon de Zool. ¡Copado!

COMANDOS

- A - Tiro
- B - Salto
- Salto, y, en lo alto, B + C - Giro en el aire
- → ↓ - Zancadilla

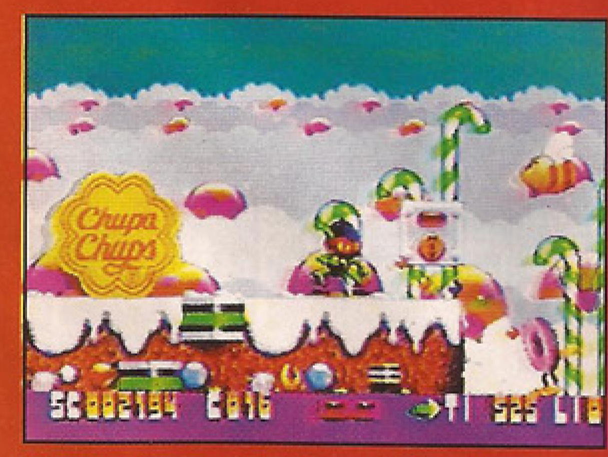
TENES TRES NIVELES DE DIFICULTAD Y CINCO CONTINUES. ¡BUENA SUERTE!



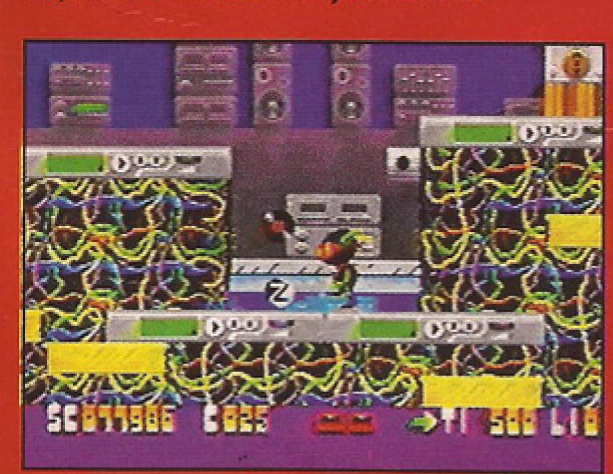
Tenés que ser rápido en estas plataformas porque se derriten si demorás mucho encima de ellas.



El jefe de la primera fase es esta abeja gigante. Para reventarla, quedate a la izquierda tirando. Agachate cuando tira misiles, después saltale encima y reventala.



Este es el marcador de pantalla. Da unos tiros en el cartelito hasta que empiece a guiñar. Si morís, recomenzás desde ahí.



Esta Z es el ítem que trae al Zool cover. Aprovechá, porque cuando estás con los dos es recopado.

CD CLIFFHANGER

99 vidas y carrera de snowboard - ¿Qué te parece disputar una carrera de snowboard y conseguir 99 vidas en este game bestial? Para ir a la carrera, que se desarrolla en una montaña con escenarios alucinantes y múltiples snowboards, sólo tenés que apretar en el joystick 2: C, B, A, ↑, ↓, ←, → y Start. Para conseguir 99 vidas, volvé a la pantalla de apertura y apretá en el joystick 2: ↓, ←, C, B y A y entrá detonando en el juego.

MIG 29

Superpassword - Esta seña dará acceso a todas las misiones, incluyendo Iron Hand y White Pegassus: WEXBJOISGIITES.

ALADDIN

Saltar la fase de la alfombra - Cuando vos llegás a la fase de la alfombra, si tenés por lo menos dos vidas alineá el pecho de Aladdin a las dos rebanadas de manzana. No toques ningún botón. Entonces, dejá que Aladdin golpea las piedras dos veces y, en la tercera vez que golpee, en vez de perder una vida aparecen las palabras "Nice Try" en la pantalla. Vos pasás derecho a la fase de la lámpara.

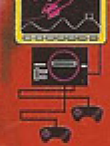
ROAD RASH 2

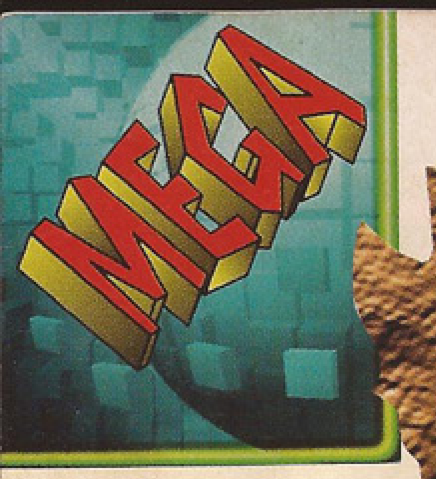
Moto mejorada - Si querés una moto copada, usá este código para conseguir la Wild Thing 2000 y detonar en las carreras: 00DA1V0N.

CD ECCO THE DOLPHIN

Debug Mode - Comenzá un juego normal y hacé pausa cuando Ecco esté girado hacia vos. Ahí, apretá →, B, C, B, C, ↓, C y ↑. Aparecerá un menú con el título "The Dolphin". Usalo para hacer los cambios en el juego.







DUNE
THE BATTLE FOR ARRAKIS

DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS
Virgin
Estrategia -1 jugador

GRAFICO	●●●●
SONIDO	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●●

Un game fascinante, que exige paciencia pero que vas a poder jugar muchas veces: el dinero que gastes para comprarlo va a ser una buena inversión.

COMANDOS

A	Seleccionar la unidad a construir/Mover unidades y vehículos
B	Construir
Start	Accionar menú

★ **Todos los íconos aparecen con el nombre en la pantalla.**

★ **Venciendo las misiones, aparecen passwords.**

Podés preparar los papelitos picados y festejar. Hace más de seis meses que no aparecía un buen título de estrategia. La última gran presentación del género fue Soldiers of Fortune, para SNES. Ahora le llegó el turno a Mega. La softhouse Virgin consiguió crear un game complejo y fascinante, que puede ser jugado con diferentes desafíos, según el pueblo que vos elegís. El game es semejante a la versión para PC, inspirada en la película de Dino de Laurentis, en que aparecía el ex miembro de Police, Sting. En este game, tres pueblos diferentes se disputan las tierras de un inhóspito planeta.

LA CONQUISTA

Los intentos de hacer un acuerdo fallaron. El alto Comando (House) quiere Arrakis y el Emperador no quiere ceder. Dos otras Houses también quieren el planeta. Tu objetivo es dividir el planeta en pequeños campos de comando. Según van creciendo tu habilidad y poder, tenés más tropas y recursos bajo tu comando. Tratá de establecer un comando fuerte en cada sector, construyendo bases y recogiendo "spice" (especia), sustancia básica para la sobrevivencia. La cosecha es convertida en créditos para refinerías.



El Mental Advisor te muestra la región que tenés que conquistar. Basate en el color de tu Casa.

CASAS DECOMANDO

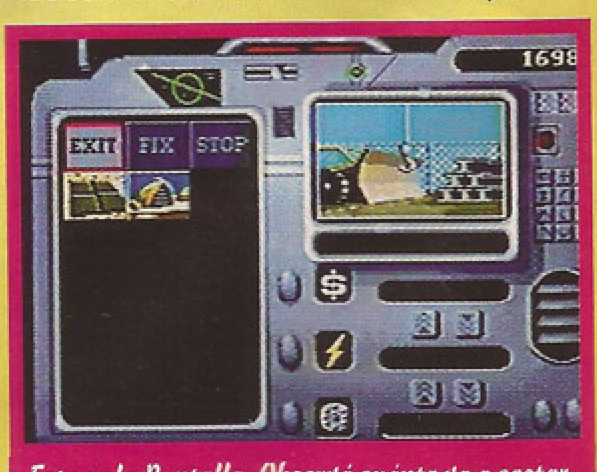
Vos podés elegir a qué pueblo querés pertenecer. Son tres: los Atreides tienen escudo azul y son pacíficos, pero fuertes y militarmente eficientes. El escudo verde pertenece a los Ordos: son un pueblo sufrido y nunca abandonan una batalla. Los Harkonnen son los más terribles: son impacientes y brutales y prefieren un combate abierto, su escudo es rojo.



Elegí la Casa que quieras y luchá por Arrakis.

PARA CONSTRUIR

En el comienzo de cada misión, tenés solamente un Area de Construcción. En ella, vas a construir edificios en tu base. Apretando el Botón A dos veces, aparece la Pantalla de Producción. Usá el Direccional para mover la caja roja sobre el edificio que vos querés construir. Apretá el botón A para que comience la construcción y vas a volver automáticamente a la Pantalla Principal.



Esta es la Pantalla. Observá cuánto va a costarte el chiste ($). El símbolo del rayo indica cuánta energía consumirá esta construcción.

LA PANTALLA PRINCIPAL

Fijate bien dónde la pantalla muestra tu área de actividad. En la misma vas a edificar tu base. Atendé lo que dicen los indicadores.

1. Son tus créditos, el dinero del juego.
2. Indica la unidad que vos seleccionaste.
3. Es el cuadro que muestra el tipo de unidad que tenés para construir.
4. Radar. Da una visión amplia de tu territorio, indicando enemigos y las áreas que vos ya cubriste.



LOS EDIFICIOS

Area de Construcción - Es el corazón del territorio. Vos comenzás con solamente una de ellas. Pero podés construir MCVs y traer otras de lugares más distantes.

Windtrap - Fuente de energía. Es la primera cosa que tenés que construir en la base.

Concreto - Da una base sólida para las construcciones. Si no lo usás, tus edificios pueden sufrir erosiones.

Refinería - En ella, el spice es almacenado en silos y vos recibís créditos.

Puesto - Acciona tu radar y permite ver el movimiento enemigo. Detalle: si vos no tenés el Windtrap, tu radar puede caerse. Tu puesto debe ser capaz de producir vehículos y barracas.

Barracas - Producen tropas, infantería y soldados, dependiendo del tipo de casa.

Fábrica de vehículos - Produce los recolectores de spice, MCVs, tanques y vehículos.

Silo - Almacena 1.000 créditos de spice. Si sufre algún daño, la capacidad puede ser reducida.

Muros - Sirven como defensa.

Torres - Le tiran al enemigo a corta distancia.

Torre-Cohete - Dispara misiles a larga distancia.

High-Tech - Produce equipos especiales para misiones más difíciles.

Reparador - Repara daños de los vehículos.

Puerto - Almacén de unidades para conquistar.

Palacio - Son puestos de ataque específicos en cada Casa. Los Atreides pueden formar tropas de fremmens, los Ordos pueden formar saboteadores y los Harkonnen pueden detonar misiles Death Hand.

LAS UNIDADES

Soldado - Un soldado con bajo poder de fuego.

Tropas - Un soldado con fuerte poder de fuego.

Harvester - Son los recolectores de spice. Atropellan a soldados y tropas, pero no disparan.

Infantería - Tres soldados con poder de ataque mediano.

MCV - Es el vehículo usado para conducir un área de construcción hacia otra más remota.

Trike - Poco armado, es un vehículo de remoción.

Raider Trike - Solamente lo pueden usar los Ordos. Poco armado y bien rápido.

Quad - Mejor armado que los Trikes y un poco más rápido.

Tanque de Combate - Buen poder de fuego, lento y fuerte.

Tanque-Misil - Más poderoso que los otros tanques, pero menos armado. Para largas distancias.

Siege Tank - Fuertemente armado con 2 cañones, lento y poderoso.

Carryal - Automático. Sirve para uso breve.

Ornithopter - Usado por los Ordos y Atreides. Una vez lanzado, tira repetidamente contra el blanco enemigo.

Deviator - Usado por los Ordos, suelta un gas que aturde al enemigo.

Sonic Tank - Usado por los Atreides dispara ondas sónicas.

Devastator - Lento y poderoso, sirve a los Harkonnen. Si está muy dañado, se autodestruye y causa daños al enemigo.

Saboteur - Trabaja para los Ordos. Daña el blanco.

Fremmens - Son los nativos de Arrakis y están al servicio de los Atreides.

Death Hand - Arma principal de los Harkonnen. Causa terribles estragos.

4ª FASE

Estudiá el aspecto visual de la conquista en la fase 4 jugando con la Casa de los Ordos. La zona en negro es el territorio a explorar. Basta avanzar con cualquier vehículo y la tierra va apareciendo. Andá hacia todas direcciones. Con seguridad te vas a cruzar con tus rivales. Como el Area de Construcción es el "corazón" de la base, si vos destruís la de tu enemigo, será más fácil vencerlo en la batalla. Pero claro, tenés que proteger muy bien la tuya.

Usá el Harvester para atropellar a los soldados, tropas e infantería, pero cuidado, no olvides que ese vehículo no tira. Dejalo siempre bien acompañado. No te olvides que el secreto de este game es conocer bien tus unidades y saber el momento correcto de usarlas.

Estáte siempre atento a tu energía: nada en la base funciona sin ella. El spice es tu fuente de rentas. La zona anaranjada es donde está el spice. Cuando los Harvester están llenos, se vuelven lentos. Usá entonces el Carryal para llevarlos a la refinería.



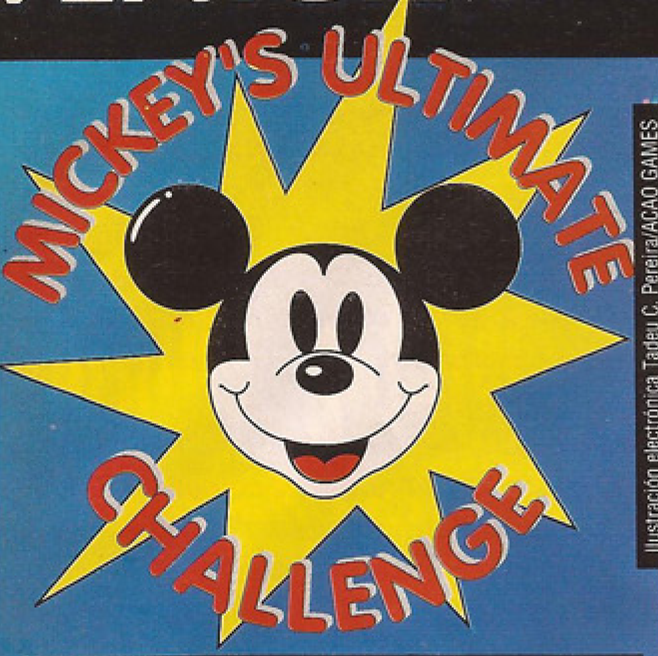


Ilustración electrónica Tadeu C. Pereira/AÇAO GAMES

El ratón más inteligente del planeta está de vuelta en un nuevo game de estrategia que revive la famosa historia de las semillas de guisante (o poroto, como quieras llamarlo) y del castillo del gigante. ¿Te acordás? El game ya salió con versiones idénticas para Super NES y Mega Drive. Son cinco jueguitos con poca acción pero mucha actividad para las neuronas: rompecabezas, juego de memoria, de señas, montar el alfabeto y repetir secuencias de movimientos. Son buenas diversiones para pasar el rato ante un tablero, pero en el videogame pueden ser más aburridos que comida de hospital. Pero si te gusta este tipo de acertijos, vale la pena probarlo. ¡Si tu onda es mucho golpe y poco razonamiento, ni te acerques!

MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE \ High Tech

Aventura — 1 jugador

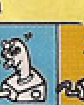



GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

MICKEY EN EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Una tranquila noche, Mickey está leyendo un libro, cuando se duerme y sueña que está en una tierra extraña en la que se producen violentos temblores que asustan a la población. Rápidamente, Mickey decide descubrir la causa de los temblores y sale a investigar por el reino.

¡CAMBIA REGALOS POR POROTOS!

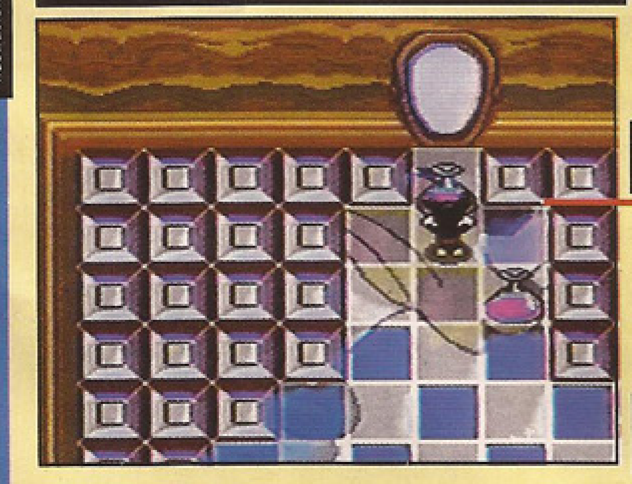
La pantalla del castillo es el punto central del juego. En ella vos decidís hacia dónde ir y con quién hablar. Tu misión es reunir y plantar los porotos mágicos, para llegar al reino del gigante y despertarlo: son sus ronquidos los que provocan los terremotos. Para conseguir los porotos, vas a tener que ayudar a varios personajes. Cada personaje te entregará un objeto. Entregá cada objeto a la persona que lo necesita y te ganarás un poroto mágico.

COMANDOS		
SNES	A y B	Saltar
	X e Y	Para limpiar cuadros o mover cosas
MEGA	B	Salto bajo
	C	Salto alto y limpia cuadros

BIBLIOTECARIO

Ayudá al bibliotecario miope a ordenar los libros, y ganate un libro.

Saltá de libro en libro hasta montar un trecho del alfabeto, debajo. Algunos libros salen volando rápidamente. ¡Cuidado!



DONALD

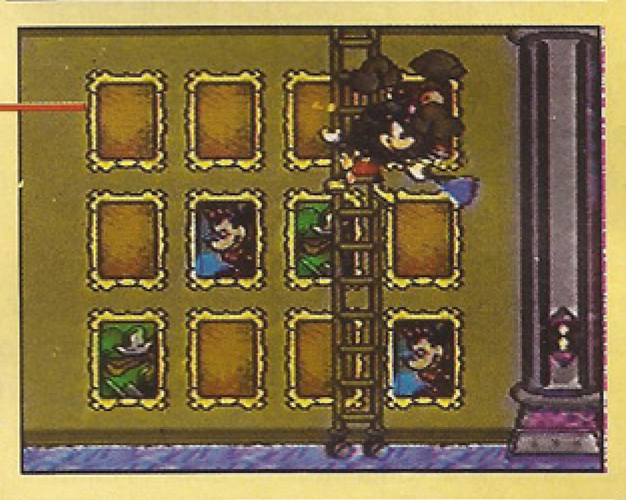
Donald es un aprendiz de hechicero y encogió a Mickey sin querer. Empujá todos los potes dentro del jarro de la poción mágica para volver a la normalidad y ganar un par de anteojos.

Prepará el antídoto empujando los potes en este jarro en el tope de la pantalla.

MARGARITA

La eterna novia de Donald está sin zapatos y no puede subir las escaleras para limpiar los cuadros. Adiviná dónde está un cuadro igual al que acabás de limpiar para ganar una barra de oro.

Subí la escalera y descubrí los cuadros iguales para formar pares.



LOS SOBRINOS

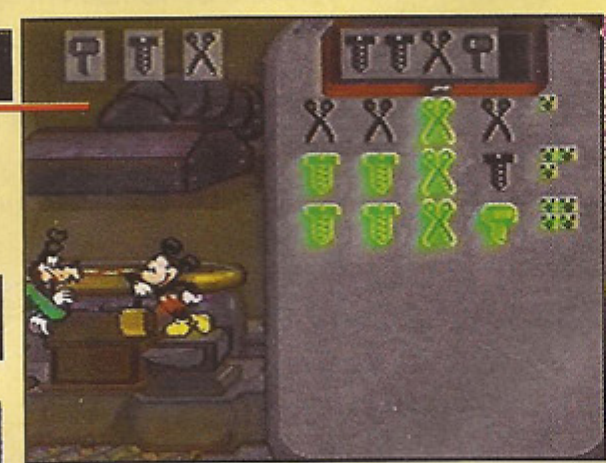
Huguito, Dieguito y Luisito no consiguen atravesar el puente. Ayudalos para ganar un zapato. Saltá en las bombas de agua en el orden en que ellas hacen guiños.

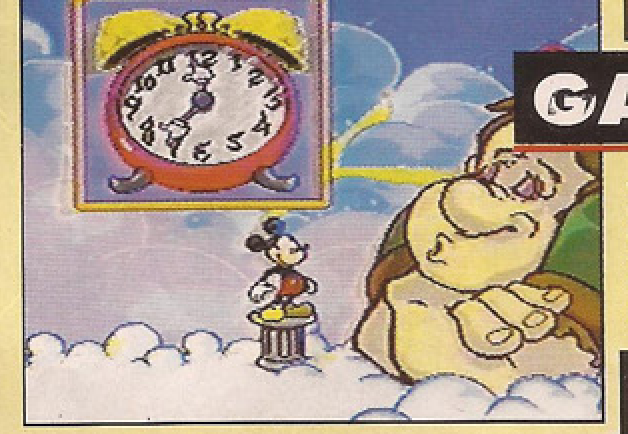
En la salida, vas a poder atravesar el puente que lleva a la herrería de Tribilín.

TRIBILIN

Tribilín está sin metal para fundir en la herrería. Pero desafía a Mickey a un juego de señas. Vencé para ganar un martillo.

Descubrí cuáles son las herramientas en la caja de Tribilín y en qué orden están.





GANA POROTOS

Juntá todos los regalos. Da el regalo adecuado a cada personaje y ganá los porotos. Echalos en el pozo al lado de la casa de Tribilín para que nazca una planta de porotos.

El gigante ronca. ¡Resolvé el rompecabezas del despertador para despertarlo!

CHESTER CHEETAH 2 / Kaneko
Acción & Mega 1 jugador
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

Tras los Mapas

Al contrario de las aventuras muy locas de la primera versión, Chester debe solamente encontrar trozos de mapas dando lindos paseos por países imaginarios. El tema es juntar todas las patitas y patazas, que dan muchos puntos, encontrar el mapa para salir de la fase y, después, enfrentar a los jefes, todos re-fáciles.



En esta pantalla elegís el lugar que vas a explorar.

COMANDOS

A o C - Saltar
B + → o ← - Prepararse para correr
↓ + A - saltar alto
↑ + salto varias veces - Vuelo



CHESTER CHEETAH 2 WILD QUEST

El querido lector seguramente se acuerda de Chester Cheetah, la onza o chitah que ya apareció como estrella en una versión de SNES y que ahora llega al Mega Drive. El cartucho es una decepción para quien lo alquile esperando algo parecido a la versión anterior. La jugabilidad es malísima, los gráficos son lindos pero nada innovadores y el sonido es lo único que lo salva de una monotonía total. ¡Despertá, loco! No te vas a dormir con el joystick en la mano...

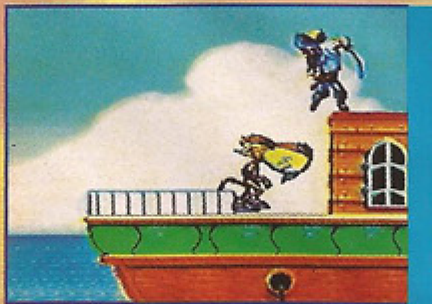
Seguí las Huellas



Este lugar extraño se llama Euphreaka (?). Cocoteros y playa. El paquete de caramelos vale una vida.



Aunque no lo creas, esta gorda es el jefe. Saltá sobre la sombrilla después que ella la abra y andate a los ángulos.



Lostin es un lugar lleno de navíos piratas. Destruyendo piratitas y aves, te ganás patitas.



Chester va a encontrar el mapa debajo del agua, en el ángulo derecho debajo de las patazas.



El jefe es un submarino-tiburón. Cuando la cabeza del marinero aparezca, saltá encima y repetí hasta acabarlo.

JUNTA LAS CARITAS DE LOS ENEMIGOS POR EL CAMINO. VALEN BONUS.

APROVECHA BIEN TUS 3 CONTINUES.

COOL SPOT

Debug Mode - Fijate en este truco re-loco. Andá a Options y apretá el botón A dos veces, B dos veces, C cuatro veces, B dos veces, A cuatro veces, B dos veces y C dos veces. Aparecerá un Debug muy copado.

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Super Password - Aquí va una seña que permite cambiar las habilidades de cada team en el juego. Podés hacer más fuerte a tu equipo preferido y dejar débil al adversario que más odiás. Sólo tenés que registrar el password ABRACADABRA2 en el espacio para señas y apretar Start. Aparecerán las palabras "Bad Password". Mové el cursor hasta Cancel y apretá Start de nuevo. Elegí Exhibition o Tournament y el team que vos quieras va a cambiar. En la pantalla de today's Match, usá ↑ y ↓ para correr por las habilidades y apretá A o B para cambiarlas. Ahora, sólo queda dar Start.

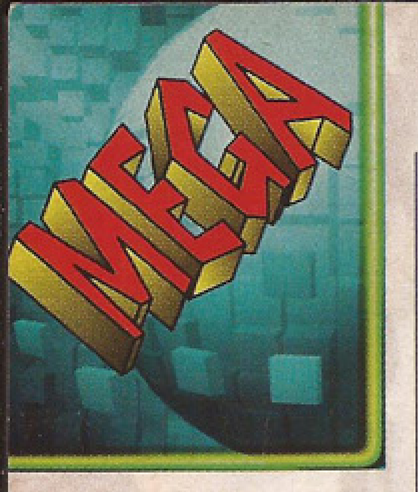
CD SILPHEED

Prueba de voz - Si querés escuchar más sonidos en este juego bestial, probá este truco que te dará acceso a muchas voces. Esperá hasta que termine el demo y apretá Start cuando aparezca la pantalla de apertura. Andá hasta options y, entonces, mantené apretados los botones A, B y C simultáneamente en el joystick 2. Después, apretá Start en el joystick 2. La optición prueba de sonido aparecerá en el modo options.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Demo personalizado - apretá Start en cualquier momento para pausar. Ahí, apretá ↑ siete veces, ↓ una vez, ← tres veces y → una vez. Enseguida aparecerá la palabra Pause, apretá Reset para que comience el demo. Sorpresa: ahora es tu juego el que se volvió demo.





THE JUNGLE BOOK/Virgin

Aventura - 1 jugador
16 Mega

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSION	●●●●●
JUGABILIDAD	●●●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Llegó un game que demuestra que no es necesario un súper desafío para agradar al público.

MOGLI
THE JUGLE BOOK.



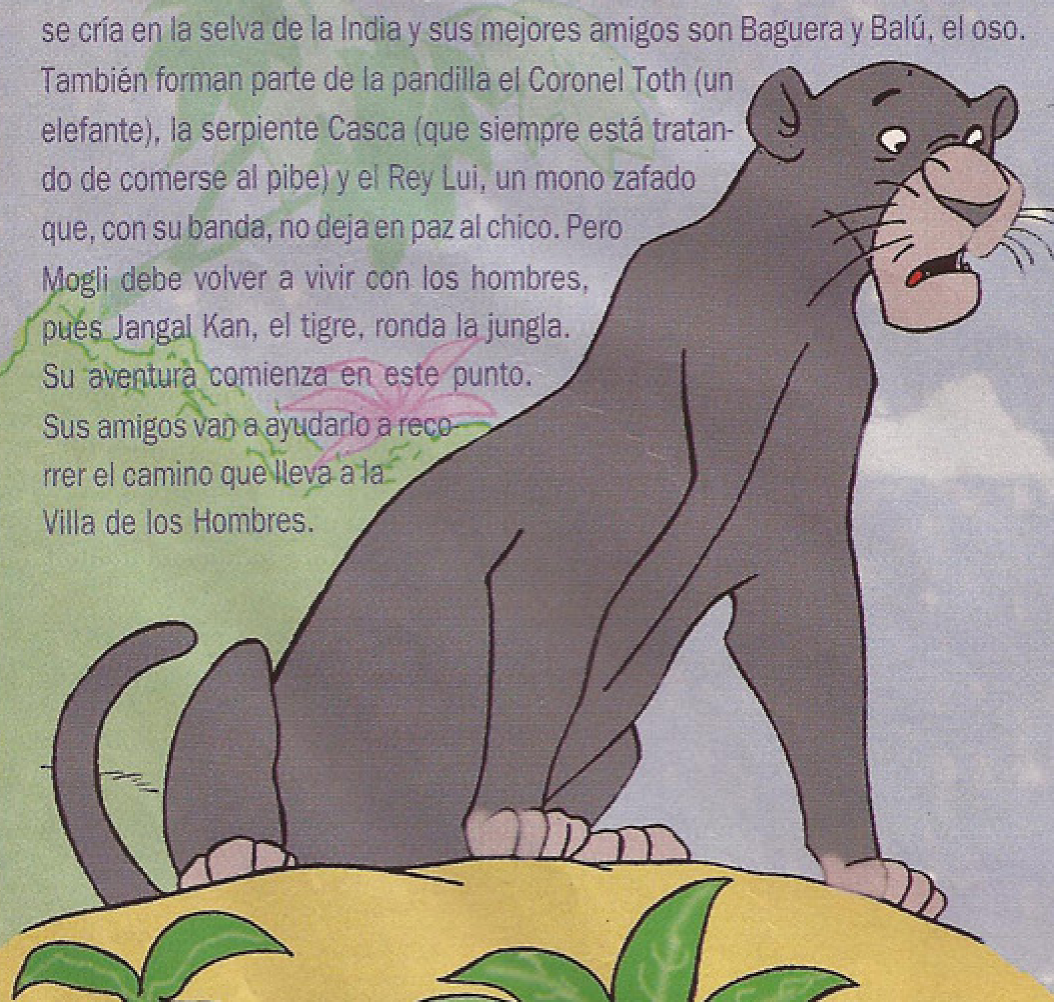
La Softhouse Virgin se toma en serio los juegos. Basta recordar games como Aladdin, Cool Spot, The 7th Guest, entre otros. Y en este cartucho de Mogli (The Jungle Book, o sea El Libro de la Selva), vuelve a lucirse: hizo uno de los mejores cartuchos de aventuras del año. Los que fueron chicos allá por los años '70 (y hasta en los '80) se cansaron de oír los disquitos de colores de Disney. Y la historia de Mogli, el chico criado por los lobos, es una de las más lindas.

MEGA Y SUPER NES

La versión de Mega le gana lejos a la de SNES. Los gráficos son copados y la flacura de Mogli da mucha gracia a los movimientos del personaje. En cambio, en la versión SNES, Mogli aparece torpe y con ojos demasiado grandes. La jugabilidad de Mega es perfecta y brinda movimientos precisos. En el SNES, la respuesta es muy rápida y vos apenas conseguís controlar al personaje. La historia de las dos versiones es la misma, pero los escenarios varían.

REFRESCANDO LA MEMORIA

Baguera, la pantera, cierto día oye un ruido extraño en la selva. Buscando entre los matorrales, descubre a un bebé humano. Seguramente pertenece al Pueblo de los Hombres. Baguera entrega al chico a una familia de lobos. Así, el pequeño se cría en la selva de la India y sus mejores amigos son Baguera y Balú, el oso. También forman parte de la pandilla el Coronel Toth (un elefante), la serpiente Casca (que siempre está tratando de comerse al pibe) y el Rey Lui, un mono zafado que, con su banda, no deja en paz al chico. Pero Mogli debe volver a vivir con los hombres, pues Jangal Kan, el tigre, ronda la jungla. Su aventura comienza en este punto. Sus amigos van a ayudarlo a recorrer el camino que lleva a la Villa de los Hombres.



JUEGO FACIL

Es el tipo de game que gusta por la historia y por el aspecto visual. El juego es bien fácil. Son diez fases para juntar diamantes y centenares de ítems de energía y armas, como bananas, bananas dobles y cocos. Para pasar de fase no siempre hay jefes, en la mayoría de ellas basta encontrar a Baguera. Pero si no juntás los diamantes, no pasa naranja. Fijate en la tablita los niveles de dificultad y cuántos diamantes son necesarios.

NIVEL	PASAR FASE	BONUS
Practice	8	15
Normal	10	15
Hard	12	15

FASE DE BONUS

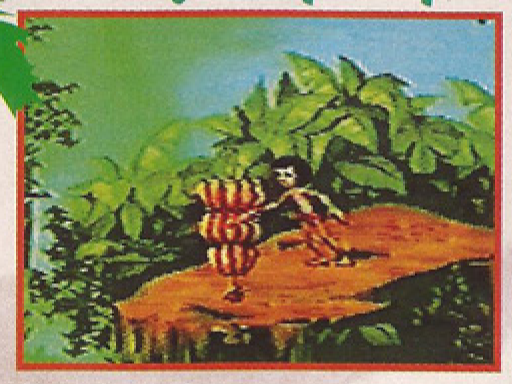
Juntando los diamantes pedidos, vos entrás en la fase de bonus. Todas son parecidas y valen puntos. Juntá todos los ítems en el tiempo correcto. Hay una vida en seguida del comienzo: caé en la caja, golpeá la viborita, que funciona como un resortito, y ella te arroja hacia la pared.

¿PREPARADO PARA EL VIAJE?

No te olvides de que todas las fases siguen el mismo ritmo. Juntá todos los ítems. La brújula es importante porque indica la dirección de los diamantes. Los corazones reponen energía. La máscara da invulnerabilidad temporaria. Y el rostro vale una vida extra. No te olvides del reloj de arena, que aumenta tu tiempo. El game tiene tres Continues y vos comenzás cada fase con tres vidas. El elefante marca la pantalla.

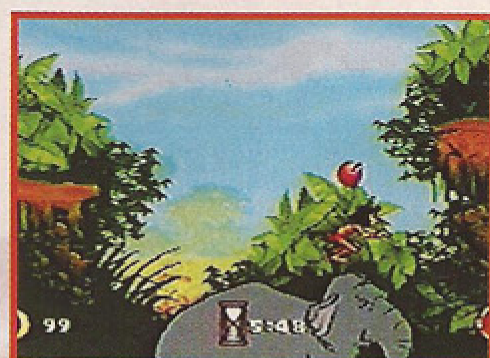
Si Mogli se queda un tiempo parado, comienza a hacer "gracias", como hacer equilibrio con una banana sobre la nariz y otros malabarismos.

Jungle by Day



El cacho de bananas da bananas dobles. Las bananas simples son infinitas.

Dawn Patrol



Subite al elefante. Pero atención: cada chorro que da quita energía.

Balu and the River





Una buena barriga tiene a veces sus ventajas.

Collapsing Ruins



Testarudo como cualquier simio, el Rey es difícil de derrotar. Cuando él tire dos bananas, saltá, si tira tres, agachate. Saltá también para esquivar los cocos.

Jungle at Night



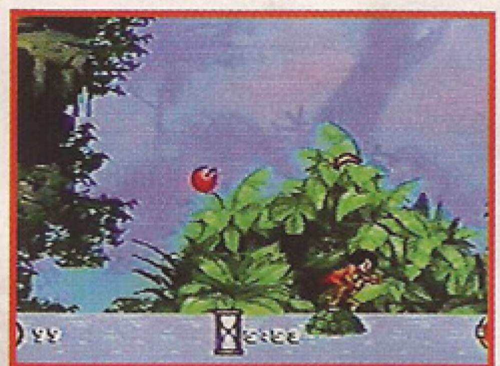
Escenario nocturno sin novedades. El viaje está llegando a su fin.

The Great Tree



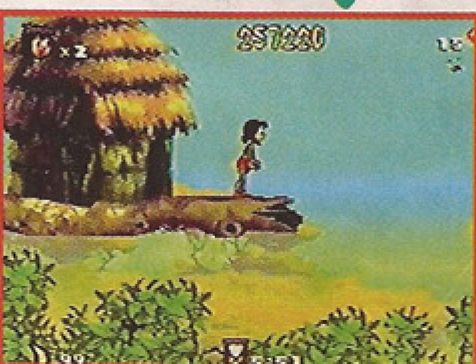
Buscá dentro de los árboles. Las entradas te llevan hacia arriba y hacia abajo.

The River



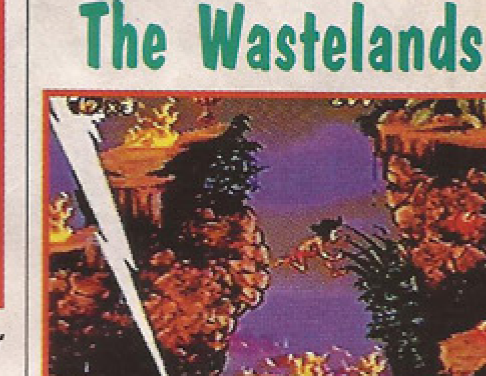
El cascarón de tortuga sirve como barco. Pero la piedra se hunde rápidamente.

Tree Village

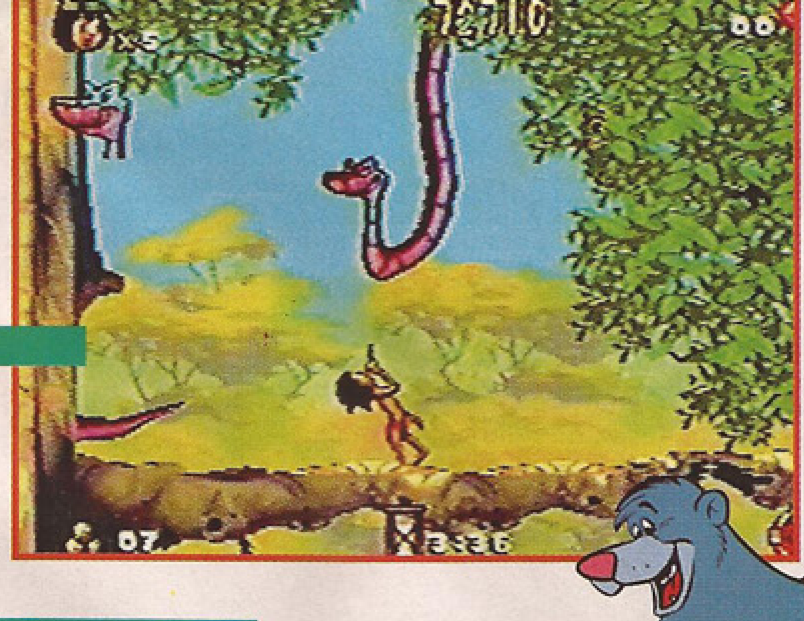


Entrá en la casita y apretá ↑ para ir de una a la otra.

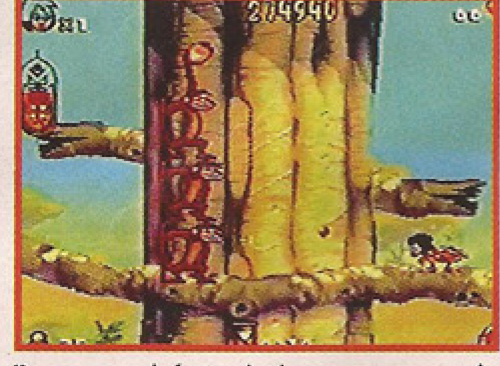
The Wastelands



El escenario de Jangal Kan es tempestuoso. Movete siempre para escapar de los rayos.



Es tu primer enemigo. Es Casca, la serpiente. Quedate debajo de ella y mandale coquitos. ¡Ah, los cocos son mejores para enfrentar jefes!



Protegete debajo de la rama y mandá muchos cocos. Cuando los monos se separen, atacá a los dos de abajo y subí en la rama para derrotar al último.



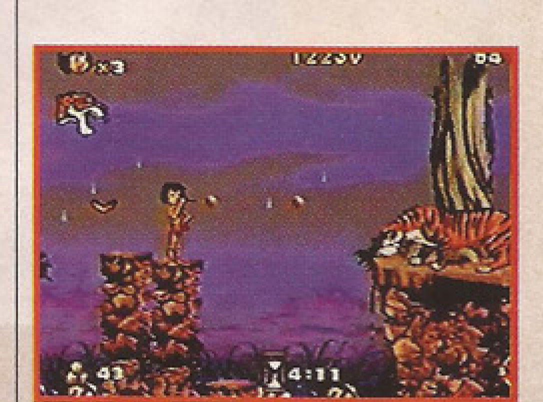
Observá bien las "zs": son señal de viboritas detrás del árbol.

Las viboritas están siempre durmiendo y aparecen en todo el juego.

Mucha música y todas fieles a la película. ¿Se acordará alguien del tema de Balú (The Bare Necessities)? "Yo uso lo necesario, solamente lo necesario, lo extraordinario está de más...".

The Ruins

Este es el reino del Rey Lui. Más monos. Entrá en todos los rincones. Buscá bien detrás de las columnas.



Para enfrentar al tigre, saltá en el pilar que esté subiendo y dispará tu arma.

EN EL PROXIMO NUMERO

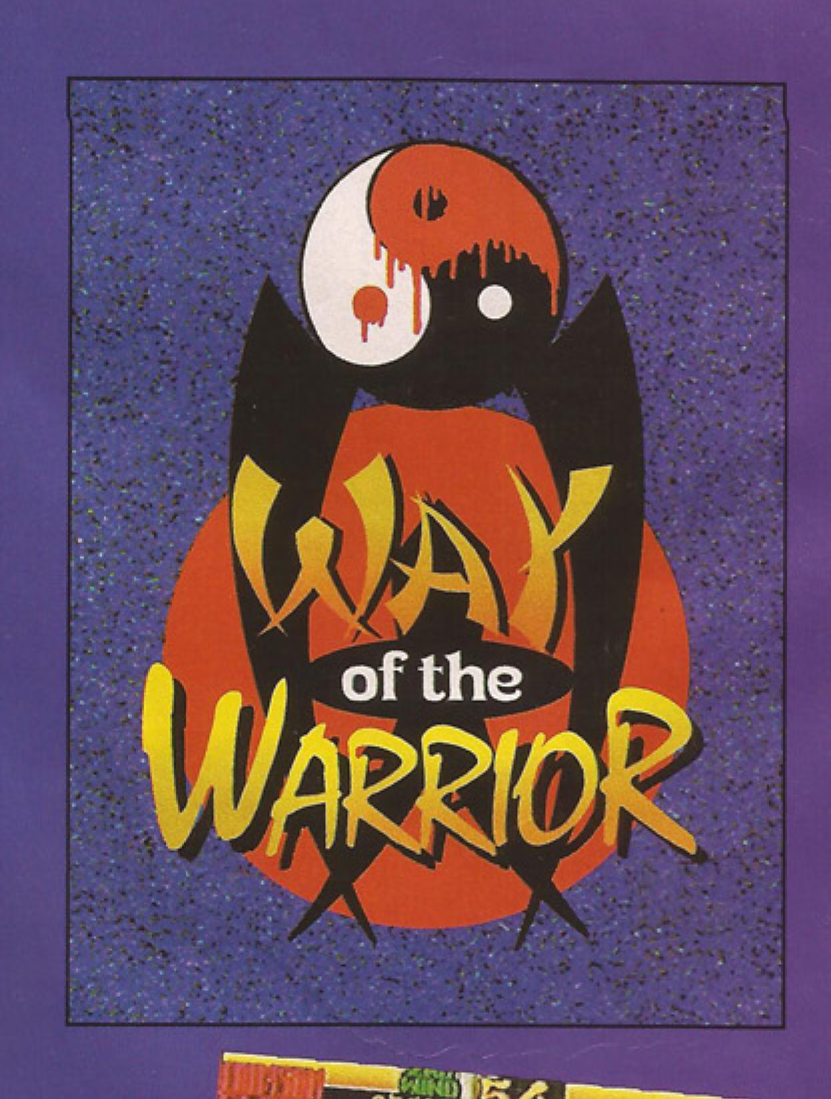
VOLVEMOS CON MAS GOLPES



DOUBLE DRAGON 5

¡IMPRESIONANTE!
CON TODOS LOS GOLPES FATALES
MAS 3 PERSONAJES SECRETOS.
TE CONTAMOS COMO ENCONTRARLOS
PARA QUE NO TE VUELVAS LOCO.
Y ADEMAS, ES PARA MEGA Y SNES.

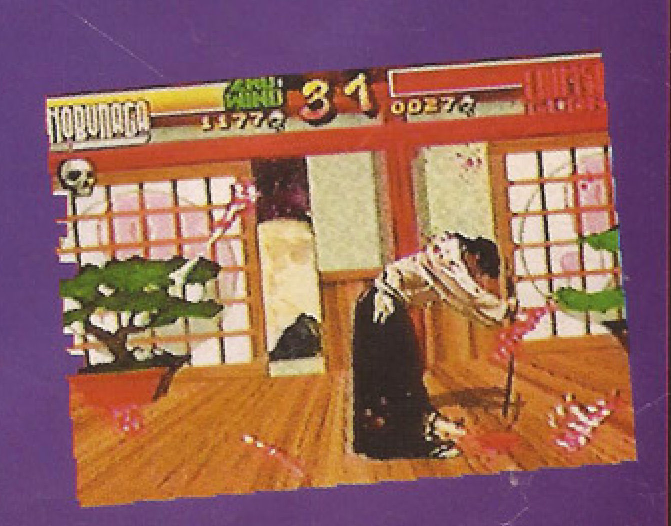
Y, por si no te alcanza, también mandamos "Way of the Warrior" para que sigas probando tu fuerza y habilidad contra tus enemigos infernales.







Esto es un pequeño adelanto...

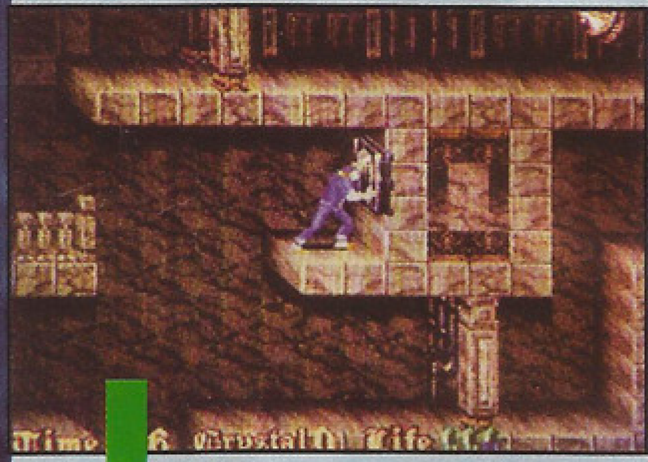


Nosferatu

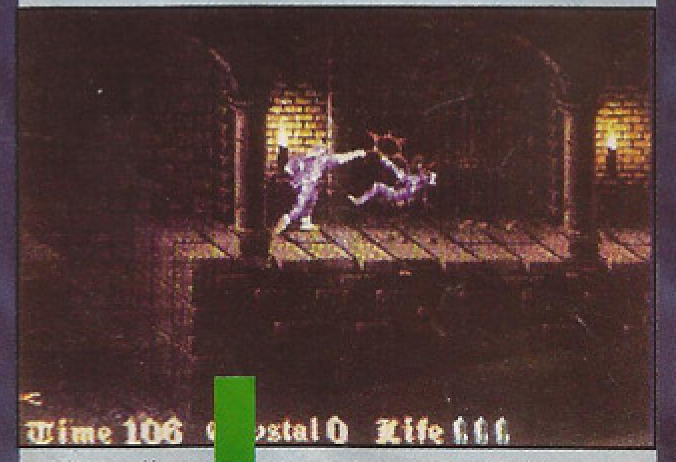
SUPER NES

SETA - ACCION
PRESENTACION: SETIEMBRE/JAPON

Game con visual grotesco, justo a la medida de los que se copan con filmes de terror. Vos sos John, un joven europeo que tiene la misión de rescatar a su novia. Esta fue raptada por el Conde Drácula. El simpático devorador de pescuezos suculentos pretende usar la sangre de la doncella en un ritual macabro. Para llegar hasta la amada, vos tenés que entrar en castillos y enfrentar a bestias sobrenaturales. Eso sin hablar de trampas y laberintos a rolete ...
Seta se gastó todo. Cuatro de los 16 Mega del cartucho fueron empleados en reproducir los movimientos de John con absoluta fidelidad. ¡Son más de 350 animaciones! Un verdadero absurdo. Los detalles de los escenarios también impresionan. Vale la pena probar este Nosferatu.



Laberintos malditos y trampas traicioneras te esperan en el castillo.



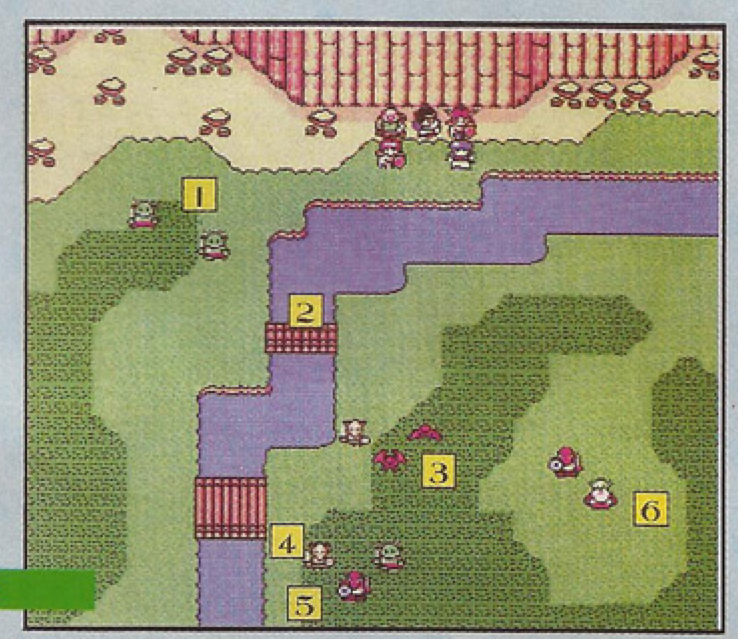
Pantallas oscuras y tiempo contado para encontrar la salida y escapar. ¡Ojito, fiera!

Shining Force 2: The Sword of Hajya

G.GEAR

SEGA - RPG/ESTRATEGIA
PRESENTACION: SETIEMBRE/EE.UU.

El clásico de Mega ganó una versión nuevita para Game Gear. Ya presentado en el Japón, Shinning Force 2 llega acompañado por comentarios acerca de que es un juego inteligente y con excelente historia. El cartucho tiene 4 Mega de gráficos buenísimos y buena banda sonora. Los RPGs no suelen resultar bien en los portátiles. Se trata de una muy honrosa excepción.



Este es el mapa de la fase 1-2. Comenzá reventando a dos Goblins (1), tené cuidado con los murciélagos (3) y tratá de darle al duende (6).

Captain Suke

MEGACD

TECMO - FUTBOL
PRESENTACION: SETIEMBRE / JAPON

Otro game de fútbol que sale enganchado con la ola de fiebre futbolera que asola a Japón. Solamente que esta vez el cuento es un poco diferente. Para empezar, Tecmo decidió usar la imagen del Captain Suke en el juego. Suke es un conocido personaje japonés de los dibujos animados. Hace el papel de locutor, explicando las jugadas con la misma voz usada en los dibujitos que pasan en la tele. Si vos tenés Sega CD, podés olvidarte. Captain Suke fue hehco para el mercado japonés y no saldrá en los Estados Unidos. Ni en Europa, ni en Canadá, ni en sudamérica ...Solamente para los japonesitos.



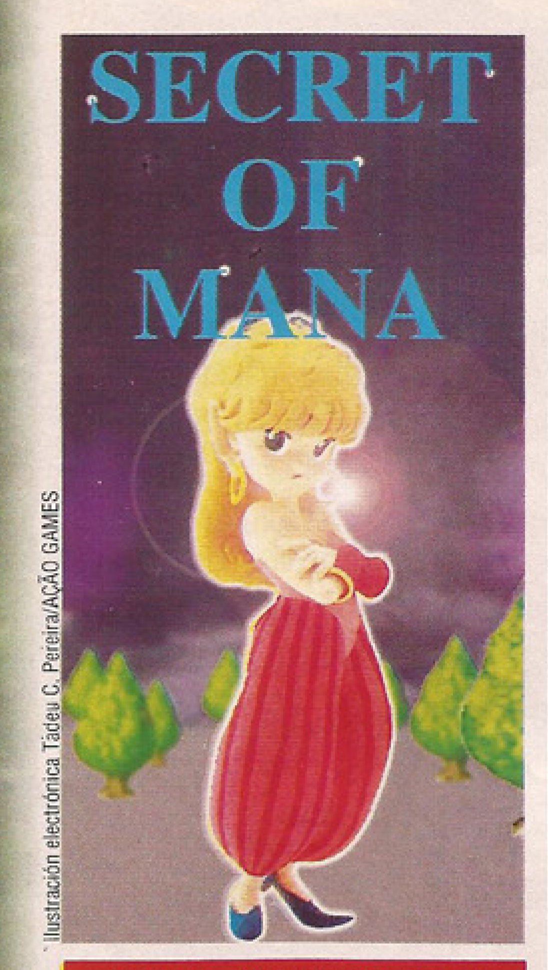
Aquí, el pibe bueno manda el equipo. Tiene pinta de saber tanto de fútbol como Diego.



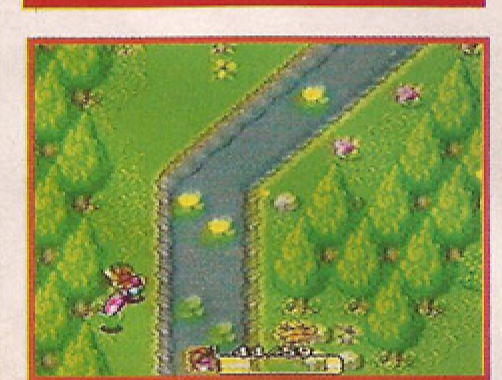
Este es el Capitán Suke. Cualquier parecido con Meteoro no es mera coincidencia.



Elegí tu táctica favorita y jugá. Cada color representa a un team.



¿Qué tal, disfrutando de este sensacional RPG? Mana es difícil y largo como pocos. Pero es de esos games que la gente no puede largar. No es por nada que el cartucho de la Squaresoft ganó todos los premios como el mejor RPG del 93. En un número anterior de ACTION GAMES te explicamos el game. Pero, ahora llegó el momento de revelar algunos secretos del cartucho. Conocé cuáles serán tus principales obstáculos antes de encontrar a tus dos compañeras. ¡Vamos!



Salí del Palacio de las Aguas y bajá. Destruí esta planta. Serás transportado a una gran emboscada.

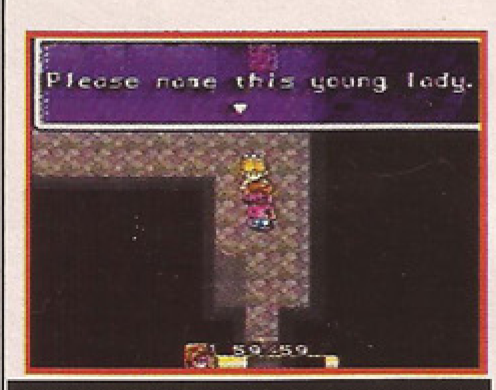


Una tribu hambrienta de Goblins caníbales ya tiene almuerzo: ¡vos! ¿Será el fin de todo?



Una niñita llega para rescatarte. Comer es agradable, pero convertirse en comida de otros no es lo más copado del mundo, ¿no te parece?

La chica intenta huir. Seguila hasta la ciudad más próxima (Pandora). Ella entra en el castillo y quiere dar una lección a la bruja. Entrá en el castillo de Pandora. La minita está peleando con el padre, y se manda.



Vos te presentás y tenés que dar un nombre a tu más nueva amiga y aliada. ¡Usá tu creatividad!



Hay dos entradas. En la de la derecha hay un gato: entrá para salvar el game. Entrá en la de la izquierda: ahí encontrarás a tu segunda aliada.

La minita no quiere entrar. ¡Al diablo con ella! Entrá. Ella esperará del lado de afuera, paseando por el bosque...



Para liberar el agua y apagar el fuego de la lava, entrá aquí y mové la palanca (calavera). Después de bajar, buscá bien hasta encontrar la cuerda.







¡Epa! Los pasajes hacia el castillo están bloqueados. Subí por la escalera de la derecha, librate del tipo y dale un buen espadazo a la calavera. Caerá una piedra, haciendo que consigas pasar y llegar al palacio.

Para encontrar a la segunda chica, tenés que pagar 50 monedas y ver un show de magia. La cosa tiene una deuda de 50 mil monedas. Pero el chaboncito decide dejarlo barato y dice que 100 GP solucionarían todo. Extraño, ¿no? Desconfiá, pero salí para juntar la plata.



¡Qué complicación! Pero ya que vos compraste la entrada, divertite con el show de magia.

Según era de esperar, las tales 100 monedas no pasaban de ser un truco. En verdad, es apenas un consejo. Juntá el dinero y andá detrás de un anciano. El volverá tu espada más poderosa. El precio: exactamente cien monedas de oro.



Tu enemigo es muy gracioso, formado por frutas. Pero para completar, lanza zapallos contra vos. ¡Acabá con él!



Juntá 100 GP y entregá tu espada a este señor. Le hará un tratamiento especial a tu arma. ¡Ahora podés enfrentar al jefazo!



Fin del misterio. Después de destruir al jefazo, la segunda chica aparece. Dale otro nombre.

Tu grupo está completo. Juntos, los tres irán a descubrir los misterios que están detrás de la espada de Mana. Tu próxima tarea será encontrar un puñado de diamantes. Pero eso queda para la próxima vez, cuando vos te vas a enterar de todo sobre los ítems y magias que aparecen durante el juego. ¡Hasta entonces y un fuerte abrazo, Gamemaníaco!

True Golf Classics

3DO

PANASONIC - DEPORTE
PRESENTACION: OCTUBRE/EE.UU.

Waialae Country Club es el escenario de la etapa hawaiana del PGA Tour, campeonato mundial de golf. Un lugar idolatrado por los profesionales, por su belleza. Y es también el escenario de este True Golf. Un game con mejor onda, imposible.



Las imágenes son tan buenas que parecen una película. ¡Clase A!

Soccer Kid

3DO

KRISALIS - ACCION
PRESENTACION: SETIEMBRE/EE.UU.

El mundo espera ansioso el comienzo de la Copa del Mundo '94. El árbitro está con el silbato en la boca, listo para autorizar el puntapié inicial. La fiesta está completa. Pero aprovechando la distracción de la fuerte seguridad, una nave alienígena baja en el Rose Bowl y se roba la FIFA Cup, la copa que todos los equipos codician. Los aliens se llevan la copa ...y tienen la mala suerte de chocar contra un satélite, despedazando el trofeo en cinco generosas partes.

Vos sos el Soccer Kid, un pibe fanático por el fútbol. Tu misión es recuperar el trofeo, cueste lo que cueste. Para eso, usá tus habilidades de crack: dribbles, patadas, pases, cabezazos y hasta bicicletas. Son 28 fases de este simpático game de acción con estructura tradicional. La 3DO apuesta firma a Soccer Kid, tanto que la propia empresa se encargará de distribuirlo en Gringolandia.



Pelota en el arco. O mejor, pelotazo para los enemigos. Tu patada, ¿tendrá la potencia de un Caniggia?

Soul Star

SEGA CD

CORE - ESPACIAL
PRESENTACION: SETIEMBRE/EE.UU.

Dinámico y fascinante game espacial con más de 25 fases. Soul Star hace recordar a Star Fox. Pero es bastante más divertido. Para empezar, los escenarios son más variados y el desafío es clase A. El número de enemigos que te persiguen es casi increíble. Para salir bien parado, el tema es juntar todos los power-ups que aparecen. Soul Star exige el máximo de atención todo el tiempo. ¡Para campeones!



¡Acelerá al máximo y no dejes escapar los power-ups!

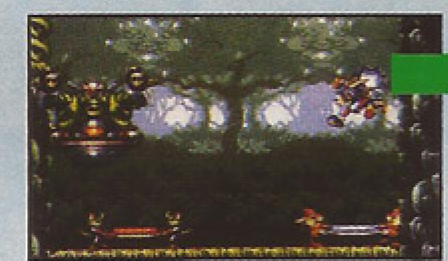
Sparkster: Rocket Knight Adventures 2

MEGA DRIVE

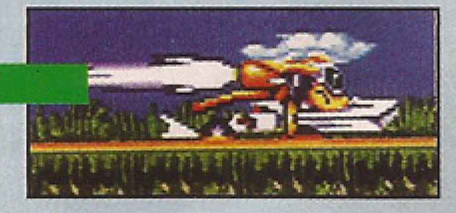
KONAMI - ACCION
PRESENTACION: SETIEMBRE/
JAPON - EE.UU.

¡Está de vuelta! Más rápido que un bombero, más astuto que un zorro y más hábil que un malabarista de circo con la carpa llena de público. Sparkster llega para nuevas y endiabladas aventuras en tu Mega Drive. Continuación del divertido Rocket Knight Adventures, Sparkster es todavía mejor que el cartucho original.

Más enemigos y más obstáculos, jefes más difíciles, nuevos golpes especiales y movimientos: Konami preparó un verdadero game ganador. Las fases son largas y tienen desafío progresivo.



Este jefe sube a un tanque de guerra para atacarte. ¡Cuidado con él!



Sparkster vuela bajo...



No desprecies la ayuda de los enemigos. Sin ellos vos no pasás de aquí.

ACTION SET
LA MEJOR EXPERIENCIA EN 8 BIT

8 BIT-60 PINS
SISTEMA PAL-N



SET:
1× CONSOLA DE 8 BIT
2× JOYSTICKS
1× ADAPTADOR 220VAC
1× RF CABLE
1× SWICHT BOX
1× CABLE AV
1× MANUAL

JOYSTICKS


JOY S901


JOY F901

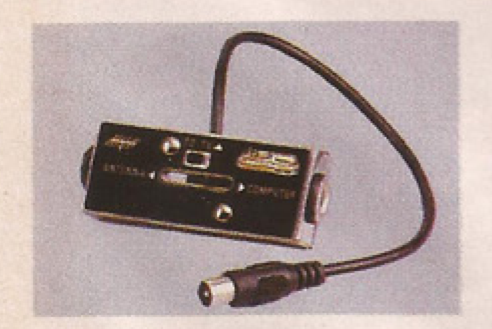

JOY S902


JOY S903


JOY PW100N

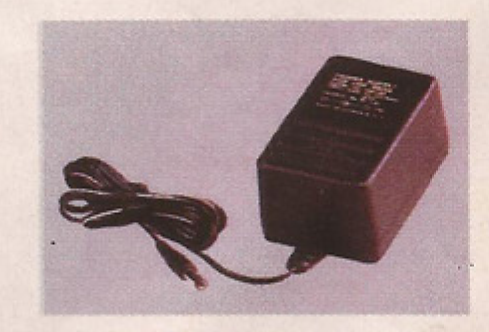

JOY N702

PARTES


SWICHT BOX


AV-CABLE


AUDIFONO


ADAPTADOR

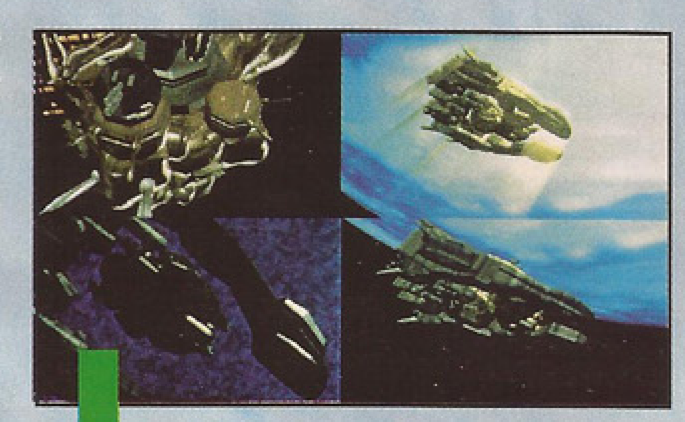
DISTRIBUIDO POR UNIVERSE ELECTRONICS S.R.L.
PRINGLES 1334 TEL: 865-4738 FAX: 865-4740

Burning Soldier

3DO

PANASONIC - ESPACIAL
PRESENTACION: SETIEMBRE/EE.UU.

El año es 2095 y la nave alienígena Kaisertians ya acabó con Marte y planea destruir la tierra. Para evitar la Edad de las Tinieblas, vos tenés que controlar la Strike Fighter y Combatir a Kaisertians. Tu misión será larga: 18 fases, disputadas en cuatro grandes áreas. Para compensar, tu nave dispone de armas copadas, como el Laser Vulcan. Si juegan dos personas, joya: pueden ser dos Laser Vulcans. Esta opción para dos jugadores es el mayor encanto de Burning Soldier. Ah, y algo más: Panasonic garantiza haber resuelto el problema del largo tiempo de acceso. ¡Ver para creer, hermano!



¡Batalla espacial en gran estilo!

Mighty Max

SUPER NES

OCEAN - ACCION
PRESENTACION: SETIEMBRE/EE.UU.

Mighty Max es uno de los tres dibujos con más público en la tele norteamericana desde que se estrenó, en octubre de 1993. Se trata de un súper héroe de 11 años, con toques futuristas. Mighty debe dar un lindo paseo por el mundo, juntando piezas para reconstruir una poderosa arma. El villano Skullmaster intenta evitar a todo costo que encuentres las piezas. Y por una buena razón: ¡esta es la única arma capaz de destruirlo!

Mighty Max tiene el poder de teletransportarse en segundos. ¡Y va a tener que trabajar mucho! Las piezas del arma están esparcidas por 50 ciudades diferentes. Si vos preferís invitar a un amigote para jugar, joya. Basta juntar esfuerzos para derrotar a un enemigo común. Y si aparece ese vecino plomo justo en el momento de empezar, no hay drama. Jugá un Head-to-Head, donde uno puede hacerle maldades al otro. Por el número de opciones, Mighty Max tiene todo para ser un exitazo dentro de la Ocean.



Las piezas pueden estar escondidas en los lugares menos pensados. Usá tu imaginación y rogá que la suerte no te abandone.

Live Alive

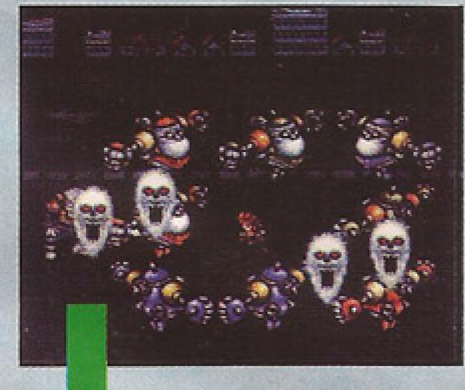
SUPER NES

SQUARESOFT - RPG
PRESENTACION: SETIEMBRE/JAPON

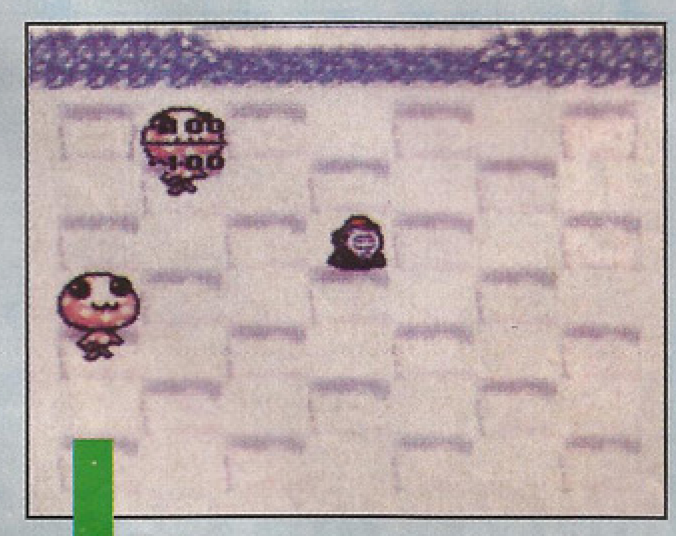
La Squaresoft está dispuesta a mantener su fama como mejor creadora de RPGs del mundo. Después del super premiado Secret of Mana, la empresa resolvió destacarse aún más. Live Alive es un RPG con siete personajes diferentes, cada uno con su escenario y tiempo real de juego entre cuatro y cinco horas.

El punto alto del cartucho es la trama, basada en la historia del Japon. Cada una de las siete fases corresponde a un pereiodo de la covilización japoneza. La acción va desde la edad de piedra hasta un improbable futuro. Cosas muy locas ocurren en el pasaje de un período a otro: es un momento historico sin lenguaje articulado, donde la comunicación se da a través del perfume

Este es Sundown Kid. Su apariencia engaña: tiene pulso de acero y una derecha poderosa.



Mucho cuidado en los combates. Es complicado recuperar tus puntos físicos. La foto muestra una especie de resurrección.



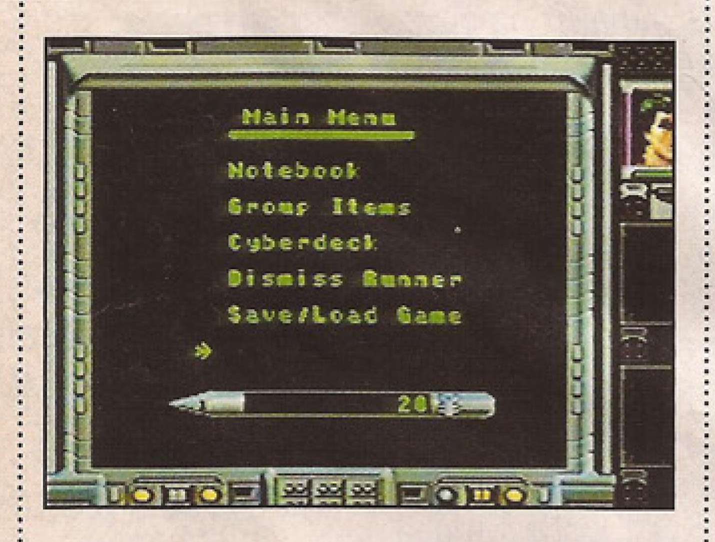
La imagen muestra un encuentro inusitado en un mundo futurista.

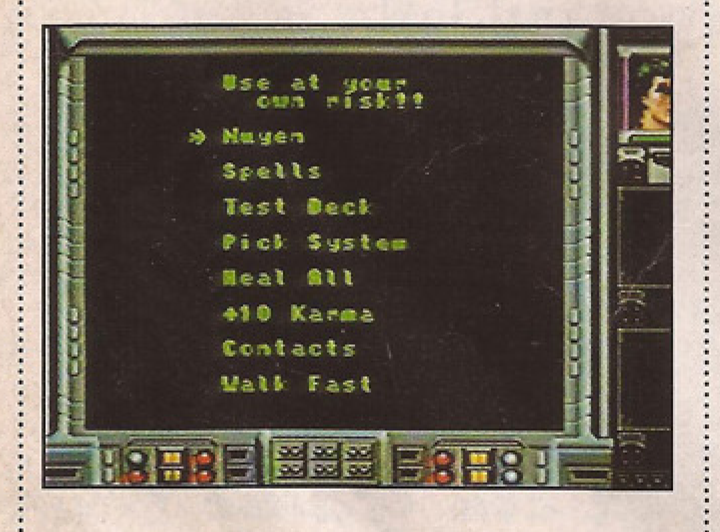


Shadowrun
MEGA

Debug mode - Si este tipo de truco ya es bueno para juegos de acción, imaginate en un RPG. El procedimiento es simple: **en la pantalla de presentación, hacé la secuencia A, B, B, A, C, A, B, y Start**. Comenzá el game normalmente y apretá Start - va a aparecer la pantalla Main Menu. **Mové la flechita hacia abajo y vas a ver que va a parar a un espacio vacío, debajo de la opción Save/Load Game**. Con la flecha en esta posición, apretá A y vas a encontrar la pantalla del debug, donde se pueden obtener magias, curas, ajuste para andar más rápido y otras cosas copadísimas.







Wolfenstein 3-D
SNES

Passwords - ¿Estás atascado en el juego? Ahí va una punta para que volvás a arrancar y conozcas las misiones del juego, comenzando siempre del primer piso.

Misión 2 - VRTLRP
Misión 3 - SRKLTR
Misión 4 - MLKLMM
Misión 5 - KNTLMR
Misión 6 - JNKLQN

Star Trek Next Generation
SNES

Selección de fases - En este game para bochos, un truquito de selección de fases viene bien, ¿no? Basta hacer la secuencia de comandos **Y, Y, X, X, A, A, B, y B** en la pantalla de presentación. Un sonido confirmará si la secuencia entró. Comenzá el game normalmente, **apretá Start para hacer pause y entonces apretá Y** para hacer aparecer la pantalla de selección.

Códigos de Game Genie - ¡Qué! ¿Querés todavía más ayuda? Entonces, solamente usando el Game Genie. Fijate en estos códigos:

8EA4 - 4FK6 - Todos los tripulantes se vuelven inmunes a los tiros enemigos.

DDAF - 446C - La energía de los Phasers nunca se termina.

DA64 - 1D24 - Duplica el poder de los torpedos.



0
SPACE BATTLE
ENEMY: NONE
T'LARUS' DIG
DERELICT SHIP
MINE WORLD
HIJACK SHIP
ICE WORLD
FIZAAL'S HAPPY HAVEN
ARENA WORLD
IFD WORLD
3 MOON WORLD

Shinobi
GAME GEAR

Sound Test - ¿Qué te parece oír los efectos sonoros y músicas del juego? Entonces solamente tenés que sujetar ↑ y en seguida dar Start en la pantalla de presentación.

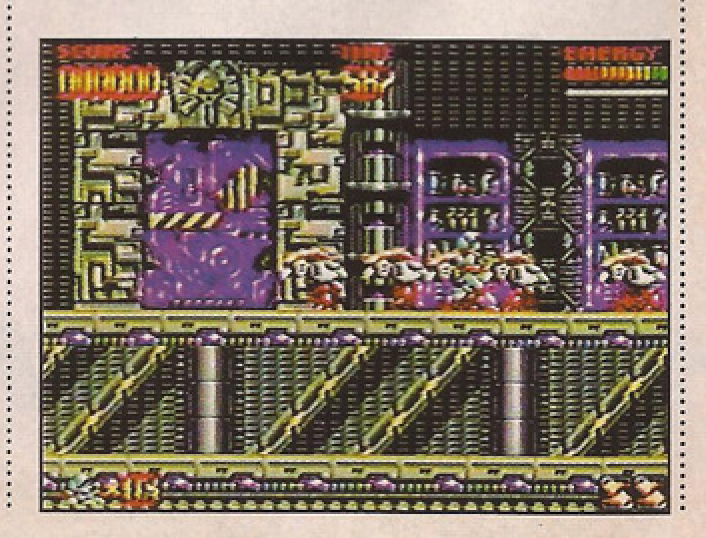
Super Strike Eagle
SNES

Más passwords - Ya dimos señas para que conozcas algunos momentos del juego. Ahora, usá éstas para iniciar cada misión:

Misión 2 - 4HBF839W2
Misión 3 - 4GBF8757
Misión 4 - 7F6G4262
Misión 5 - 09BD42F4
Misión 6 - F06D8609
Misión 7 - DOBG83FG
Misión 8 - 676J4475
Misión 9 - 4HB705FG

Mega Turrican
MEGA

Invencibilidad - Para volverse invencible, en cualquier momento del juego, **basta apretar Start para pausar y entonces hacer la secuencia A, A, A, B, B, B, A, A, A**. Cuando vos apretás Start para reiniciar el game, percibirás que tu personaje no se muere ni aunque le den con todo.





ROBOCOP VS. Terminator

SNES

Passwords - Otro truquito de ésos que todos adoran: passwords para comenzar el juego en cualquier fase. Atención:

Future - **TPST**
Robot Killer - **BSHK**
Spaceship - **HKFL**
Skynet Outer Perimeter - **SKTR**
Skynet Inner Perimeter - **SKMD**
Storage Facility - **DRFT**
Inner Sanctum - **SKNN**
Skynet Core CPU - **MWFX**
Self Destruction - **RNTM**



FURY of FURRIES

PC

Vidas infinitas - Truquito complicado, pero que vale la pena para arrasar con este juego tan intelectual. Vas a necesitar un programa que sirva para entrar en el lenguaje assembler, tipo PC Tools o EX Tree Gold. Tomá el archivo **FURY.EXE** y encontrá la siguiente rutina:

FF 0E F7 1E, sustituila por : **90 90 90 90**. Eso es todo.

Invulnerabilidad temporaria - El esquema es el mismo del truco anterior. Prestá atención:

Encontrá **83 3C FF 74 40 A1** y cambiá por **83 3C FF EB 40 A1**. Ahora, encontrá nuevamente **E9 11 FF C7 BF** y cambialo por **E9 11 FF E9 0E FF**.

DRAGON'S LAIR

SEGA CD

Vidas infinitas - Este es el truco de los sueños de quien no consigue terminar Dragon's Lair. En el medio del juego, presioná simultáneamente los botones A, B y C. Sujetándolos, hacé la secuencia ↑ ↓ ← → → ← ↓ ↑. Vas a ver que tenés cinco vidas, pero con el siguiente detalle: este número no disminuye nunca.

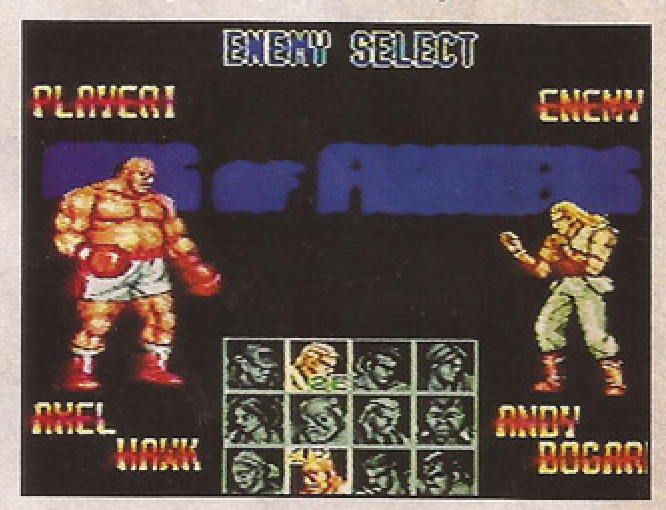
Replay: Esto es para ver tus propias chambonadas y tratar de mejorar en el siguiente intento. En el medio del juego hacé la secuencia » ← ← ↓ ↓ ↑ ↑. **Ver el juego entero:** Si incluso después de estos trucos geniales seguís atascado en el juego, la solución es apelar a este truco: muestra toda la animación de la historia y basta aprendérsela de memoria para repetir todo. En el medio del game hacé la secuencia ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → →.



FATAL FURY 2

MEGA

Luchá con los jefes - Al final parece chiste, ¿no? Para todo juego de lucha que sale termina apareciendo un truco para usar los jefes en el Story Mode. En éste el tema es el siguiente: **en la pantalla en que vos elegís los personajes, apretá y sujetá Start**. Con ↓ podés elegir los jefes. Fácil, ¿no?

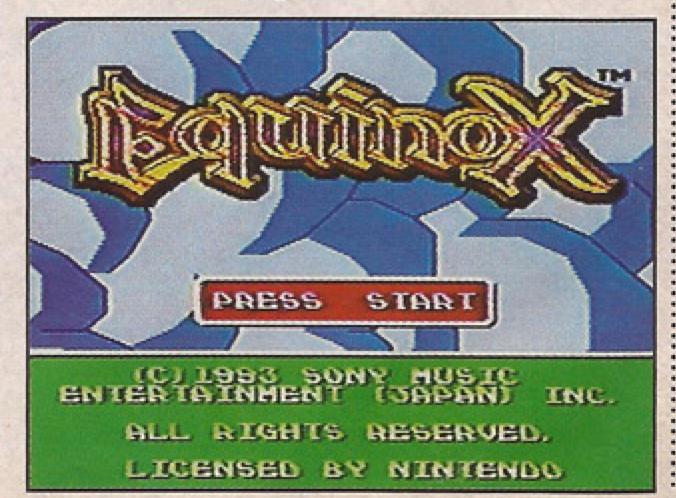


Continues infinitos - Ahora que ya aprendiste a poner el juego del modo que más le gusta a la muchachada, aprendé también a quedarte con Continues infinitos. Cuando vos perdés todas las vidas en el modo Story y aparece la **pantalla del Continue, apretá juntos ↑ A y B y después presioná C**. Con eso, vos aumentás los créditos hasta nueve. El truco puede ser repetido cada vez que vos necesitás más Continues, indefinidamente.

EQUINOX

SNES

Vidas infinitas - Ah, qué genial. Un truco fácil para dejar al juego todavía más fácil. En la pantalla de presentación, solamente tenés que hacer la secuencia **L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L y R**. Es fácil hasta para confirmar si el truco entró: el cuadrado en que aparece el Copyright cambia de azul a verde.



Clásicos

BATMAN: RETURN OF THE JOKER

MEGA

¿Quién no se copa con las aventuras del hombre-murciélago? Y todavía más cuando el Guasón (o Joker) es el villano, como en este juego. Con estos passwords geniales para selección de la fase, es papita "p'al" loro.

Passwords - En la pantalla de los passwords, entrá con la seña 5257: es el código-llave para la selección de fases. Al utilizarlo, debe aparecer una hilera de hongos al pie de la pantalla. En seguida, utilizá cada uno de los passwords de abajo para tener acceso a las fases del game:

1-1 - 1100	4-2 - 4200
1- 2 - 1200	Jefe - 4300
Jefe - 1300	5-1 - 5100
2-1 - 2100	5-2 - 5200
2-2 - 2200	6-1 - 6100
3-1 - 3100	6-2 - 6200
3-2 - 3200	Jefe - 6300
Jefe - 3300	7-1 - 7100
4-1 - 4100	Guasón - 7200

MIGHTY FINAL FIGHT

NES

Aumentá tu fuerza - Fijate qué curioso lo que ocurre en este juego. **Elegí a Haggar** para comenzar el game y dejalo recibir una paliza hasta que sea eliminado. **En el Continue, elegí a Cody o Guy** y vas a ver que los dos quedarán con el mismo nivel de fuerza que el luchador eliminado. ¿No está copado?

SUPER STREET FIGHTER TURBO 2

ARCADE

Vencé a Akuma con Ken rojo - Ya lo dice un viejo proverbio chino: para un jugador campeón nada es imposible. Acabamos con la pose de Akuma usando el Ken rojo. Ya nos imaginamos que te estás preguntando: ¿cómo es eso de Ken rojo? Seguí las instrucciones paso a paso y dale un knock-out a un jefazo más y su galería de hazañas.

Ken rojo - En la pantalla de selección de personajes, **elegí a Ken con el botón de puñetazo débil. En seguida, mové el Direccional rápidamente** de la izquierda hacia la derecha y apretá el botón de puñetazo débil repetidamente. ¡Shoryuken! El personaje cambia de blanco a rojo y sus características se convierten en las de la versión Super, o sea: Dragon Punch invencible, patada fuerte contra las voladoras, Dragon Punch de fuego que derriba más fácil y golpes que quitan más energía del oponente.



Derrotá a Akuma - Al utilizar al Ken rojo, la lucha con Akuma se vuelve más equilibrada. El combate queda sin supercombos y sin los golpes que Ken ganó en la versión Turbo, pero en compensación Ken está más fuerte y resistente. Para vencer al jefazo, atacá en los momentos en que el mismo se desplaza, principalmente cuando sube para arrojar magia desde lo alto: aplicá un Dragon Punch. Evitá la pavada de saltar encima de él al cuete, y no lo dejes aplastar a tu luchador en el rincón. Estudiando los movimientos de Akuma y jugando cuando comete errores, podés vencer en esta lucha bestial.



Revenge of Ninja
SEGA CD

Mirá el game entero - Confesá: este truco era todo lo que vos querías. Ver una demostración del juego entero, hasta el final, para saber qué hacer ...¡qué alucinante, man! **Basta lograr acceso a la segunda pantalla de presentación (ésa con los mensajes Game Start y Options) y hacer la secuencia → ← ↑ ↓ → ← ↑**. Milagrosamente, la opción Test Mode surgirá en la pantalla. Usala, relajate y disfrutá.



Goivellius
MASTER

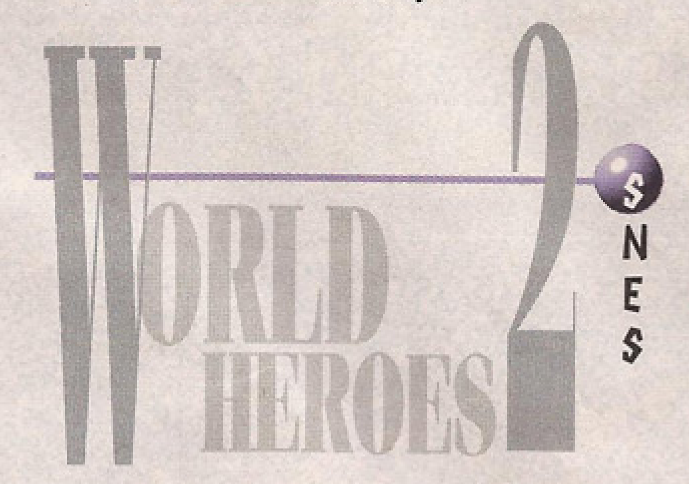


Passwords - Con estas dos señas, el juego se vuelve una fiesta. Para tener $500.000, usá **ZCEY E4XF 76JQ CU63 AAQ6 CFL5 2Q86 28G4**. Para comenzar con siete cristales, usá **J7VZ HEQV AWPJ 42S8 36AL PQLH MRLY**.



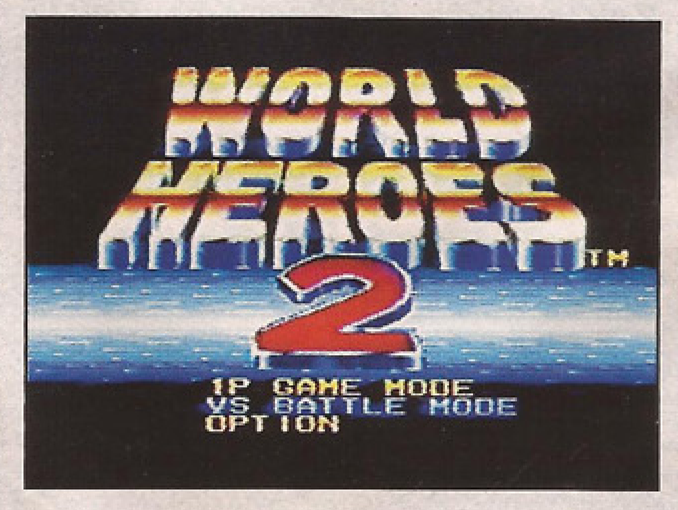
Turrican
G.BOY

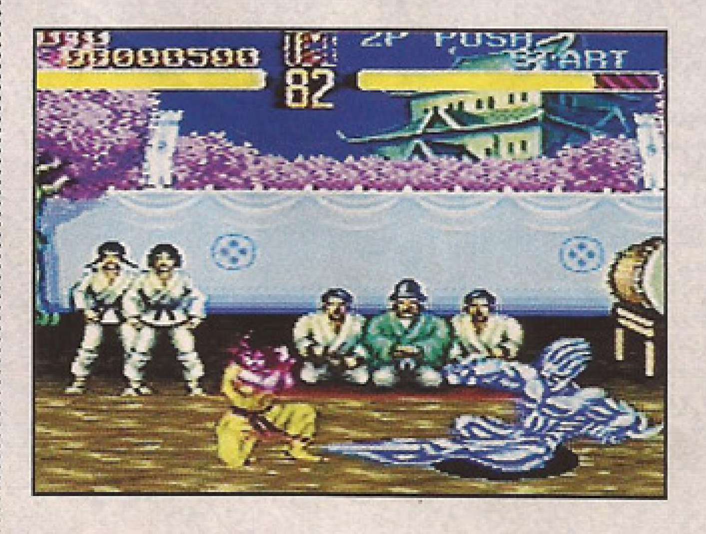
Invencibilidad y selección de fases - En la pantalla de opciones, hacé la secuencia A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. Aparecerá la palabra Cheat en lugar de Start. Comenzá el game y te vas a encontrar que sos invencible. Sólo se pueden saltar fases si vos estás invencible, bastando apretar Select y, sin soltarlo, dar Start. Buen viaje...



SNES

Luchá con los jefes - Ahora podés luchar con Dio y Neo Geeggus en el Story Mode y salir reventando. **En la pantalla de presentación, hacé la secuencia Select, A, ↑ R, ↑ Select**. Si te salió bien, vas a oír el sonido de un gong. Usá **Select + L** para elegir el **Dio** y **R** para el **Geegus**.





Spin Master

Los maestros del yoyó llegaron: Johnny y Tom son aventureros valientes, que luchan por la justicia y usan poderosos yoyós para defenderse. Un día, un científico maligno (¿otro más?), el Dr. De Playne, rapta a la novia de Johnny, Mary, y roba un trozo del mapa de un tesoro. Johnny sale a buscar al Dr. De Playne para rescatar a su chica y al mapa.

DESAFIO ESCASO

SPIN MASTER / Data East	
Acción	1 ó 2 jugadores
GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION	

Spin Master es el primer game de Data East para Neo Geo, pero el debut no fue de los mejores: el juego es hasta lindo, pero el desafío es muy pobre y arruina la diversión. Vos comenzás el juego con un yoyó simple y tres bombas. Pero, a lo largo de las fases, hay ítems que cambian tu arma: shurikins, bombas, guantes de box, bolas de fuego, hielo y misiles. Cada arma tiene mejor desempeño en una u otra fase. Por eso, si no querés cambiar de arma, no juntes más ítems.

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/ACAO GAMES

COMANDOS

- **A** - Arma
- **A (presionado)** - Ataque fuerte
- **B** - Salto
- **C** - Bomba
- **A + B + ↓** - Zancadilla

FASE 1

En el aeropuerto, abrite camino a golpes para encontrar al Dr. De Playne. Entrá en el galpón y reventá todos los barriles donde se esconden los enemigos. Una bomba te lanzará arriba de un avión en pleno decolaje.



Destruí todas las cajas para juntar ítems valiosos. No dejes que los enemigos te rodeen: usá una bomba si lo necesitás.

Jefe - Destruí los villanos que se suben al avión antes de enfrentar al jefazo. Viene volando en una cabina. ¡Meta bombas con él!

FASE 2

En el desierto de Egipto, hay muchas arenas movedizas. No te quedes parado o te hundís. Tirá hacia arriba para que caigan baúles con ítems. Dentro de la pirámide hay murciélagos, momias y muchas trampas de fuego.



Reventá al 1º escorpión y andá a la derecha de la pantalla, desde donde podés darle a todos los escorpiones sin riesgo.

Jefe - Soltá las tres bombas enseguida del comienzo. Las víboras se volverán tan debiluchas que algunos pocos golpes darán cuenta de ellas.

FASE 3

Comenzás la fase luchando en la gran muralla de China. Andá hacia la izquierda, enseguida del comienzo, y subí en la torre para conseguir comida (energía). En el barquito, cuidado con las pirañas, chorros de agua y decenas de enemigos en el río.



En el barquito, reventá a los enemigos y tené cuidado con las pirañas que saltan del agua.

Jefe - En cuanto el dragón esté saliendo del agua, golpealo sin parar. Cuando esté todo afuera, arrojá tus tres bombas.

FASE 4

Estás en Brasil (o sea, en el Brasil de la imaginación de Data East). En el camino, te enfrentarás a indios, animales peligrosos, cavernas llenas de enemigos, ríos y pozos de agua que quitan energía.



Ojo. Los murciélagos atacan por sorpresa cuando los enemigos están a la vuelta.



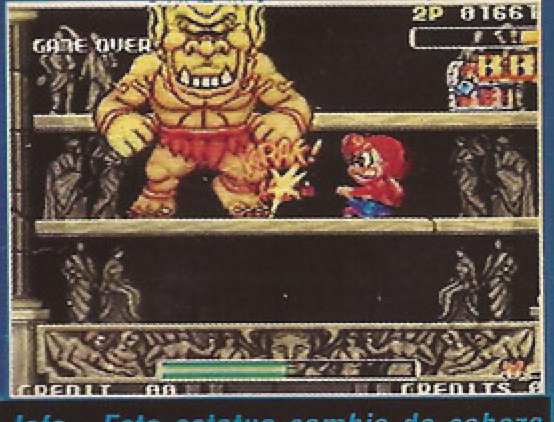
Jefe - Atacá al villano cuando esté con aspecto de jalea. Cuidado para no quedar chatito bajo el peso de 256 toneladas.

FASE 5

En la Roma Antigua, reventá a los gladiadores que fingen ser estatuas. Y no dejes que te toque el agua verde de las cloacas.



Ojo con los ladrillos que salen de las paredes. Aquí, el shurikin doble es la mejor arma.



Jefe - Esta estatua cambia de cabeza cinco veces. Tirale y saltá hacia otra plataforma cuando ella se acerque.

ELEGI LA CIUDAD "A" PARA GANAR MUCHO DINERO Y NO TERMINAR FRITO AL FINAL.

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira AÇAO GAMES

MASTER COMBAT

Llegó Master Combat, un juego de lucha bestial que promete gastar las puntas de los dedos hasta al más encallecido de los gamemaníacos. El game tiene un número sorprendente de golpes para cada uno de sus personajes y los gráficos y sonidos están buenos, considerando que es un sistema de 8 bits. Pero estas ventajas del cartucho se cobraron un precio alto en jugabilidad: los comandos no responden bien a los movimientos del jugador y tenés que sudar mucho para reventar a algunos de los jefazos en el modo con fases, el Game Start. El modo Vs. Game es de competencia: vos luchás contra un amigo, eligiendo entre los cuatro personajes del juego. El game tiene tres niveles de dificultad y vos tenés, como máximo, tres Continues.

LOS COMANDOS FUNCIONAN CON TU LUCHADOR DEL LADO IZQUIERDO DE LA PANTALLA

¡REVENTA AL ALIEN!

En el modo Game Start, jugás en una aventura futurista. En el año 2020, un OVNI aterrizó en la ciudad de Megalo y se envió una misión al lugar para investigar. Pero no se descubrió nada. Un año después, sin embargo, el alcalde de la ciudad decidió de repente realizar un torneo de lucha que despertó la curiosidad de la población. ¿Cuál sería el propósito de este torneo? Un secreto tenebroso se esconde detrás de esta decisión, que vos sólo vas a descubrir si conseguís derrotar a todos los enemigos.



En este mapa están todos los escenarios que vas a tener que pasar antes de descubrir el secreto de Megalo City.



La mayoría de las fases son iguales a las del Vs. Game, pero vos estás en desventaja: ¡los comandos no fallan para la computadora!





En la fase de bonus, destruí esta topadora lo más rápido posible para ganar puntos.



Vas a gastar muchos Continues antes de encontrar la maña para reventar a este jefazo, el Alien.

COMANDOS

IGUALES PARA TODOS LOS PERSONAJES

1 - Puñetazo/patada

2 - Salto

3 (cerca del enemigo) - Toma y arroja al suelo

← (hacia atrás) - Defiende

↘ o ↙, 2 y después 1 - Patada agachada

↓ + 1 - Puñetazo agachado

← o → + 2 - corre hasta el enemigo o escapa de él.

MASTER

GOLPES ESPECIALES

Hayate y Highvoltman saltan en la pared y en el enemigo

HAYATE

Es el mejor personaje. Tiene golpes fuertes y es muy rápido.



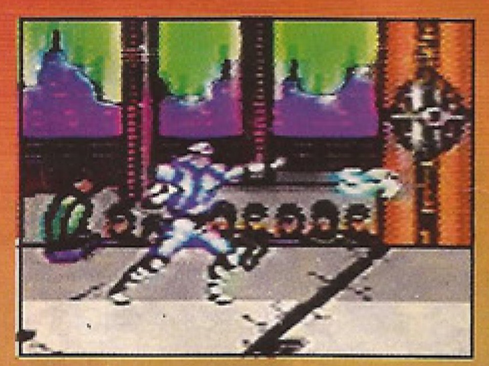
Secuencia de puñetazos rápidos - 1 (varias veces)



Secuencia de patadas - 360° a la izquierda y 1



Dragon punch - 180° a la izquierda y 1



Shurikén - ↙ | y 1



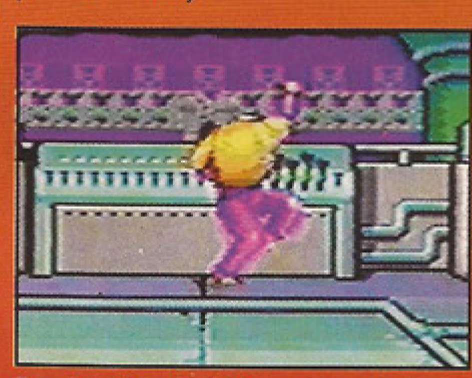
Shurikén doble - ↙ | ↙ | y 1

GONZALES

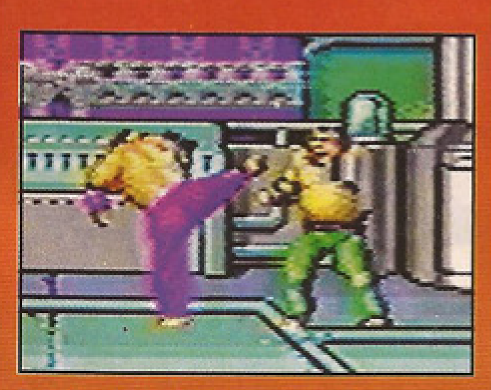
Personaje lento. Sus golpes son arrasadores, pero no salta alto y tiene pocas magias.



Secuencia de puñetazos - 1 (varias veces)



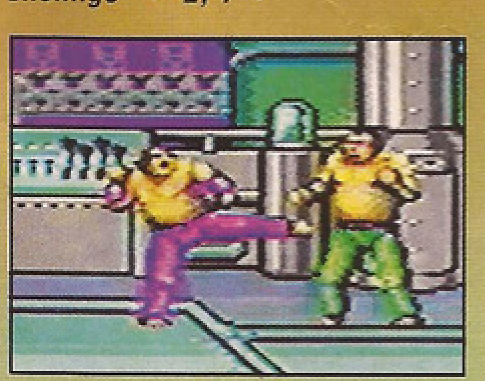
Gancho violento - 180° a la izquierda y 1



Patada giratoria de espaldas - ↓ ↘ → y 1



Barrigazo violento contra el enemigo - ↗ 2, 1 →



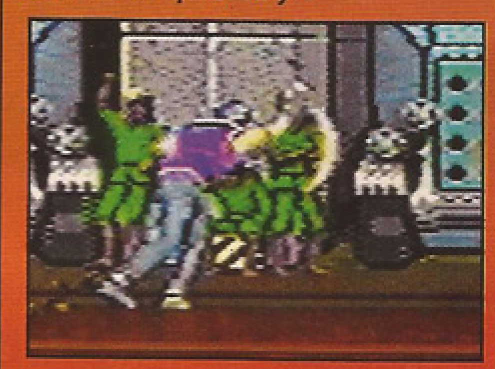
Corre y da patada - → + 1

HIGHVOLTMAN

Este personaje revienta a los enemigos con ondas eléctricas.



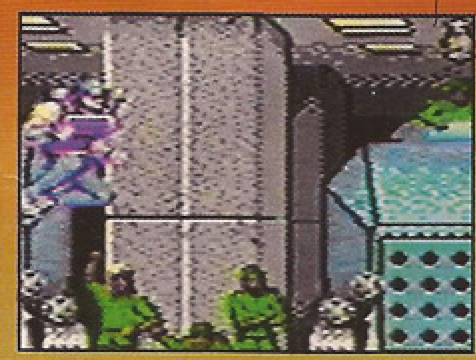
Patada fuerte hacia arriba y cae - 180° a la izquierda y 1



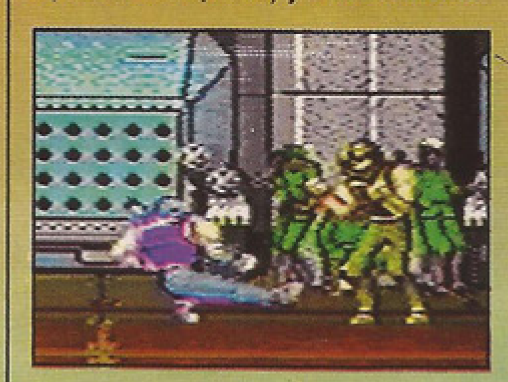
Magia (onda eléctrica) - 360° a la izquierda y 1



Carrera y zancadilla con patada - ↙ + 2 y después (cerca del enemigo) 1



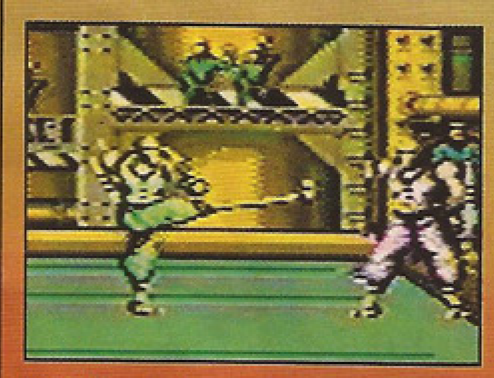
Saltar en la pared y en el enemigo - 2 (cerca de la pared) y 2 nuevamente



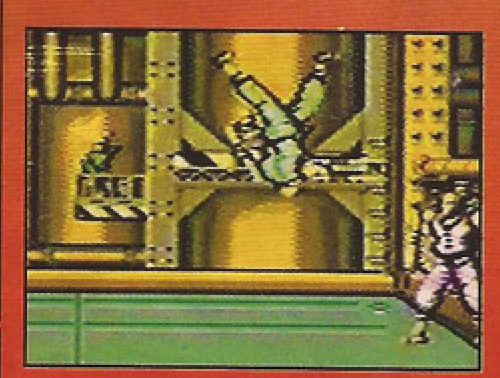
Patada agachado - ↘ 2 y 1

WINGBERGER

Salta muy alto y acierta a sus enemigos a la distancia con sus brazos y piernas larguísimos.



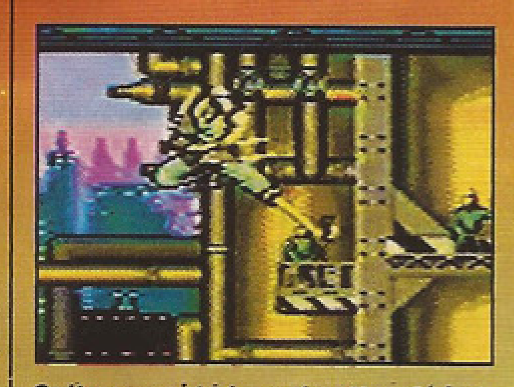
Patada en la cara del enemigo - 180° a la izquierda y 1



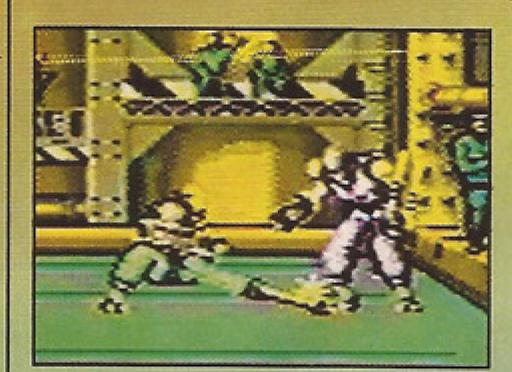
Tijera - ↙ ↗ y 1



Patada fuerte hacia arriba - ↗ + 1



Salto con patada en lo alto - 2 ↓ 1



Zancadilla cerca del enemigo - ↓ + 1

A los fans del Master seguramento se les están quemando las neuronas tratando de liberar a Mónica de las garras apestosas del Capitán Feo. Para darles una manito, ACTION GAMES dedicó un artículo a este game en una edición pasada y ahora sigue hasta el final. Echale un vistazo al artículo anterior para recordar los comandos, armas e ítems, que son los mismos para todos los personajes y todas las fases. En esta edición, en la piel de Bidu, Cebollita, Magali y Angelito, vas a salvar a Mónica de su situación.

PARA DERROTAR A FEO

Cada personaje tiene un escenario en el que se desempeña mejor. Bidú atraviesa la selva y sólo él es capaz de subir paredes. Magali es la destructora de piedras y recorre rápidamente el escenario de las minas. Nuestro amigo Cebollita sabe nadar como nadie y sólo él puede hacer eso. Angelito, como su nombre lo dice, vuela y hace como tiro la fase de los castillos y sus torres y el Chico Bento arrasa todo en el desierto. Es por eso que, para atravesar una fase en que tu personaje no es bueno, tenés que encontrar la sala de transformación y convertirte en otro. ¿Entendiste?

VENCIENDO A LOS JEFES, EL PROPIO GAME TE TRANSFORMA EN OTRO PERSONAJE

LA BANDA

BIDU

El perrito azul va recorriendo una selva embrujada. En el camino se va topar con sapos, esqueletos y extraños bichos rojos que se vuelven verdes y, con eso, ganan más fuerza. Intentá encontrar la salida yendo siempre hacia la izquierda.



Esquivá las cabezas de los monstruos de Frankenstein con tu espada y escudo.



Recorré todos los laberintos acumulando ítems y juntando vidas en los baúles que aparezcan.

AL SER REVENTADOS, LOS JEFES DESAPARECEN Y SUELTAN FUEGO Y MONEDAS. ESQUIVA EL FUEGO Y JUNTA LAS MONEDAS, CLARO.



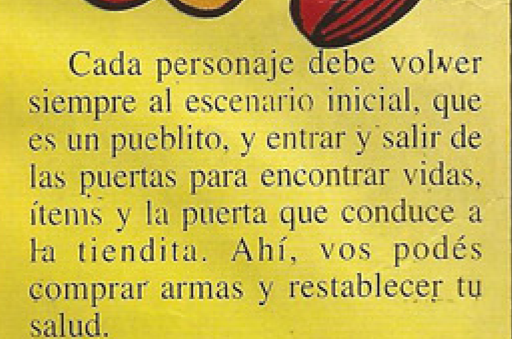
No te asustes de estos zapallos chiflados. Vos estás bien armado.



Jefe Dragón-Zombi - Esperá que se enderece y con muchos espadazos acertale en su hocico.

CEBOLLITA

Cada personaje debe volver siempre al escenario inicial, que es un pueblito, y entrar y salir de las puertas para encontrar vidas, ítems y la puerta que conduce a la tiendita. Ahí, vos podés comprar armas y restablecer tu salud.



Saliste del desierto y vas a atravesar este mar de lava con mucha dificultad, hasta llegar al otro lado.



Entrando y saliendo de puertas vas a salir del barco naufragado. Enfrentá a pulpos y plantas malvadas.



Sé curioso y entrá por esta puerta celestial. ¿Qué habrá del otro lado?

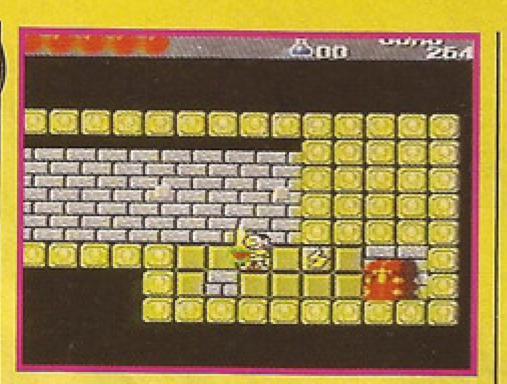
Este esqueleto guarda la puerta que te va a llevar a la tiendita. Vos necesitás un escudo propio para la lava.

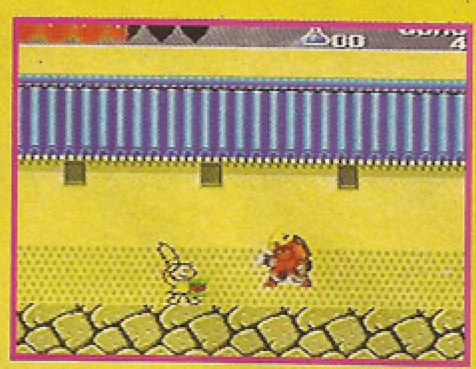


Un Dragón-Pirata es el jefazo. Suelta ganchos. Acabá con el viejo piratón con espadazos en su boca.

Esta comilona no tiene arreglo. Su escudo es una hamburguesa y su espada un palo de amasar. Pero como mejor amiga de Mónica, también hace su contribución en la guerra contra el Feo.

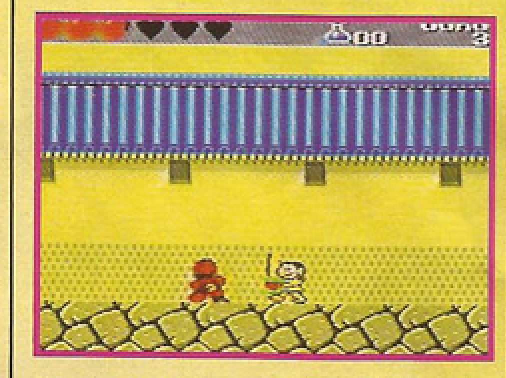
MAGALI


Abrí camino rompiendo piedras y encontrá el baúl con corazón. ¡Viva!


Para liquidar a los samurais, atacá y saltá hacia arriba bien rápido.


Acabá con el bloque con el signo de interrogación para hallar una puerta.


Destruí los bloques de tu lado y saltá. Vas a salir por un laberinto.


No toques los ninjas. Te quitan energía.

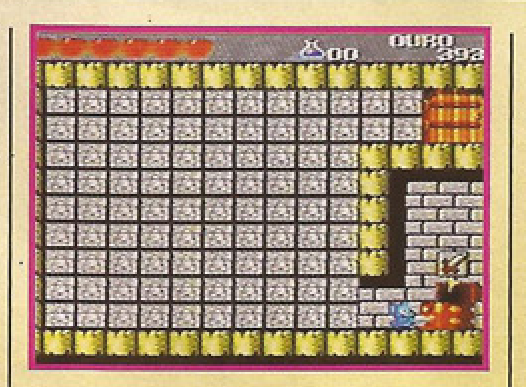

El jefe suelta bolas azules mortales. Esquivá el ataque con espadazos.

DE MONICA EL RESCATE

ANGELITO

ANGELITO VA A NECESITAR CONVERTIRSE EN CEBOLLITA Y MAGALI HASTA ENCONTRAR A FEO. ¡NO TE RINDAS!

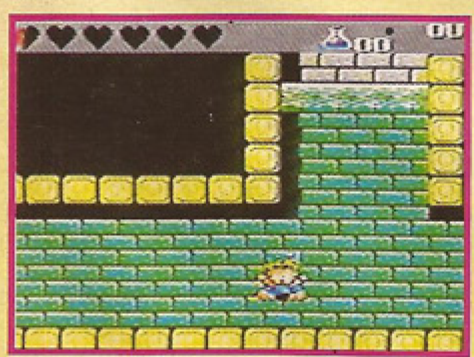
Como Angelito, vas a estar más cerca de liberar a Mónica. En el escenario inicial, hacé el viejo esquema de entrar o volar de puerta en puerta.


Como Bidu, encontrá el baúl con la espada Poder de la Tierra. La misma construye bloques.


... después, destruílos usando el Poder del Fuego hasta encontrar la interrogación que mostrará una puerta.

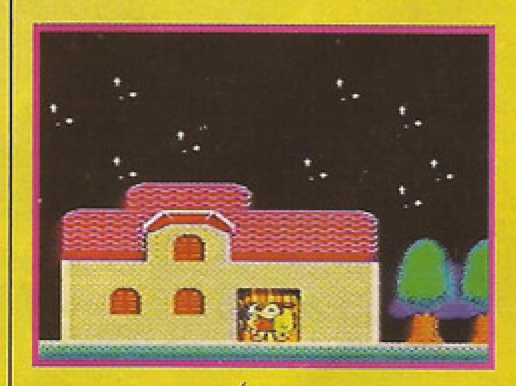

¡Por fin! Es la oportunidad para acabar con el Capitán Feo. Quien suelta bolas de fuego. Usá tu espada de fuego.




No te olvides de convertirte en Cebollita si necesitás enfrentar la fase acuática. Si no, fijate qué ocurre.


Rellená los bloques con estrellitas usando el Poder de la Tierra...


Saldrás en lo alto de este lindo castillo iluminado por las estrellas.


Después de agradecer a los amigos, Mónica se prepara para entrar en casa y dormir. ¡Ufa! Nosotros también.

Fiel es el adjetivo más apropiado para describir este simulador de rally. Las carreras de F1 siempre despertaron mayor interés en las softhouses y por eso los simuladores de rallys nunca fueron muy fieles a la realidad de esta modalidad. Hacer un buen game de rally no es una tarea fácil: el auto enfrenta diversos tipos de terrenos y debe reaccionar de forma diferente en cada uno. Y no es fácil retener todos los desempeños en la memoria. El jugador necesita tener un control casi total para guiar en una de esas pruebas. Accolade consiguió esta proeza: hacer un juego bien realista. Pero la jugabilidad quedó RE-MALA. Y realmente es una pena. El sonido es increíble y los gráficos, que usan el bit mapping, son alucinantemente buenos. Hay que apreciarlo por el aspecto visual y por la sensación de estar enfrentando muchas condiciones meteorológicas.

4 DIAS DE AVENTURA

Vos participás en una prueba de rally, que se realiza en Inglaterra, con 4 días de duración. Estos días son largos y tenés 35 etapas para cumplir. Hay lluvia, tiempo nublado, nieve y terrenos accidentados. Tu objetivo es completar el recorrido en el menor tiempo. A cada etapa cumplida tu tiempo y los de los demás participantes es evaluado. La cuenta es acumulativa, o sea: no siempre el que sale colocado primero al final es el vencedor. El tiempo para completar las etapas es limitado.



SON 5 TIPOS DE AUTOS

Todos tienen motores de 4 cilindros y 16 válvulas con turbo.



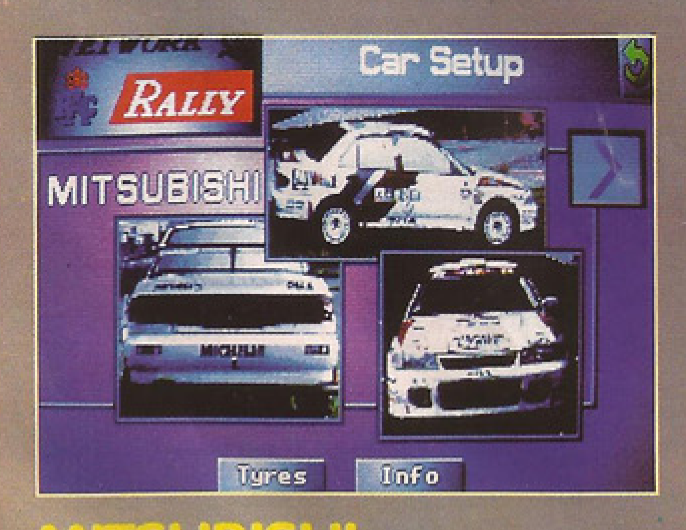
FORD

Es rápido y ágil, pero malo en las curvas.



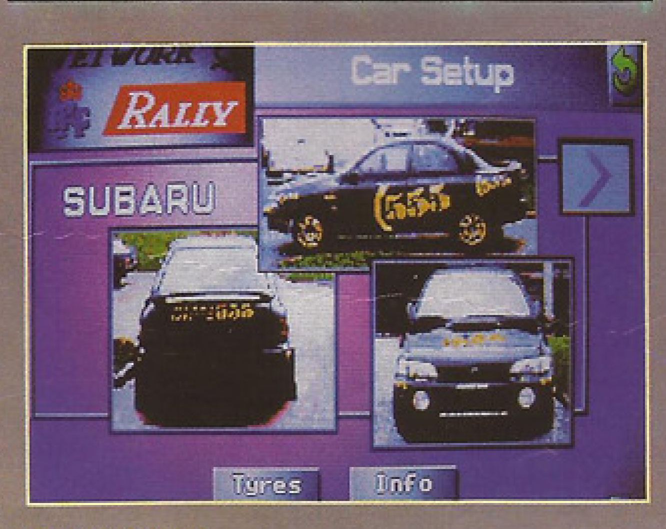
LANCIA

Tiene buen conjunto, pero la estabilidad es mala.



MITSUBISHI

Lento, pero estable.



SUBARU

Más lento que el Ford, pero la estabilidad es de 10.



TOYOTA

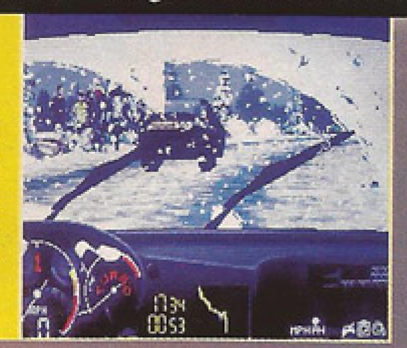
Es lento y más estable que el Mitsubishi.

SERVICE CAR: NO DESCUIDES EL MANTENIMIENTO. A CADA INTERVALO, CHEQUEA FRENOS Y TURBO.

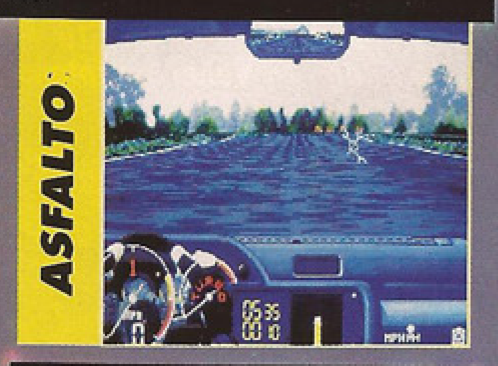
POR DONDE PASAN LAS RUEDAS

Fijate los terrenos que vas a tener que enfrentar. No olvides que para cada tipo de suelo, el auto da una respuesta diferente.

Selva - una mezcla de arena y tierra mezclada con piedras.
Barro - exige mucho brazo firme.



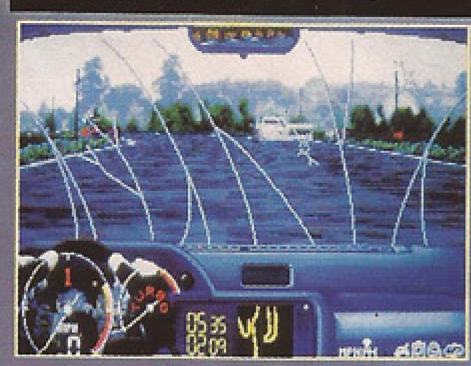
Dominar en las curvas es casi imposible.



Puede estar seco o mojado.

NAVEGANTE

El navegante habla todo el tiempo avisando lo que vendrá en la pista: subida, bajada, recta, curvas (a la derecha o a la izquierda) o cuando la pista está cerrada. Informa también el ángulo de las curvas, de 1 a 7. Cuanto mayor el número, más suave es la curva.



Si tu parabrisas se astilla, quiere decir que en el próximo choque... fuiste.



¡El auto no rueda en la pista, directamente capota!

AYUDA O MOLESTA

El corredor puede usar o no la instrumentación disponible. Dependiendo de tu habilidad, estos instrumentos de ayuda pueden molestarte ...

Panel - Puede ser retirado
Marcha - Automática o manual
Auto breaks - Da la velocidad justa para hacer las curvas
Inmunidad - Deja a tu auto inmune a los choques
Mensajes escritos - Pueden ser retirados. Queda solamente la voz del navegante. También podés eliminar el retrovisor y el mensaje hablado del navegante.

CONFIGURACION

PC AT 386 25MHz, monitor VGA, Winchester con 10 Mega libres, Placas de sonido Soundblaster y otras más conocidas.

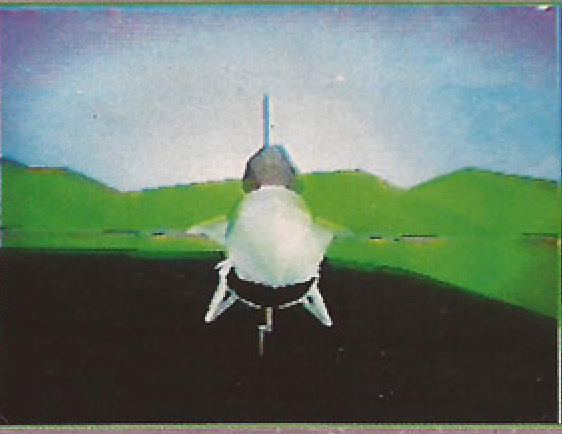
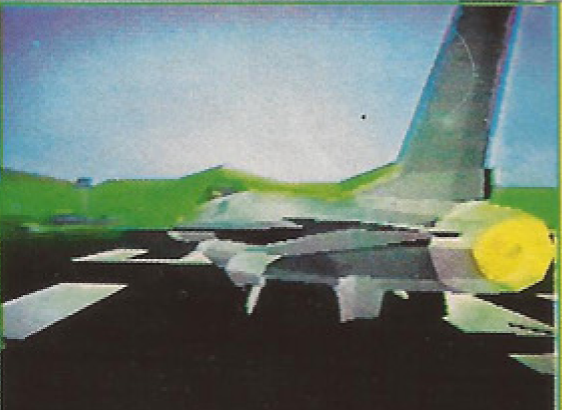
SIMULADOR

AIR COMBAT

EL SECRETO DEL JUEGO ES SABER USAR LA VELOCIDAD DE ACUERDO CON LA AGILIDAD DEL ENEMIGO

Preparate para sentir escalofríos en la piel y temblorcitos en la barriga, como solamente un buen simulador es capaz de dar. Estamos hablando de Air Combat. Esta creación de Namco difiere de R-360 y G-LOC por su capacidad de volver casi reales las sensaciones de vuelo. Sólo le falta el movimiento de rotación en el eje longitudinal y las casi asombrosas reacciones de la Ley de la Gravedad. De todos modos es un juegazo. Air Combat abusa de los gráficos poligonales y del efecto de sombra. Vos sos el piloto de un F16 y estás en tu base cuando comienza un bombardeo. Tu deber es interceptar a los enemigos en un combate aéreo.

Ilustración Electrónica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

¿NO TE ABRIO EL APETITO? SON LAS ESCENAS INICIALES DE AIR COMBAT

USANDO LAS ARMAS

Solamente disponés de cañones y de misiles sidewinter, que son aire-aire y de corto alcance. Al destruir un avión, ganás puntos en armas y tiempo. Entre el cañón y el misil, el que rinde más puntos es el cañón. Pero es más difícil de usar, porque tenés que estar cerca del enemigo y acertarle varios tiros. Ay, ésta es la posibilidad más copada del juego. El misil es más fácil: basta ubicar y disparar. Pero en maniobras muy audaces, el misil pierde su guía y explota en cualquier lugar. Vos corrés el riesgo de cruzarte con los "decoys", un tipo de chispas que confunden a la guía del misil. Un truco para despistarlos es soltar dos misiles: uno va hacia el "decoy" y el otro hacia el blanco. Pero para eso es necesario estar en una trayectoria muy correcta.

AIR COMBAT/Namco

Simulador — 1 jugador



LOS NIVELES

Lo que cambia en cada nivel de dificultad es el tipo de avión a derrotar y el tiempo, que es siempre menor según aumenta la dificultad.

CADETE

En este nivel, vos enfrentás bombarderos y caza-bombarderos que tienen poca o ninguna agilidad. Son fáciles.

CAPTAIN

Abarca casi todos los tipos de naves, desde los bombarderos hasta las naves más difíciles como los F14, que son rápidos y ágiles.



Este bombardero es tu blanco. Usá el cañón.



Este es un F14: es muy rápido. ¡Uau!

ACE

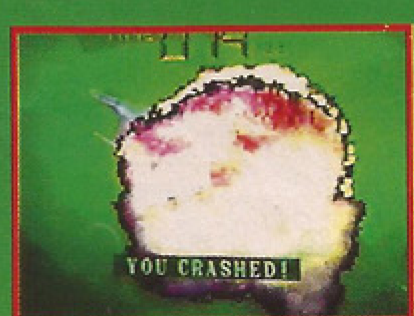
Enfrenta desde cazas de agilidad mediana hasta los más ágiles. Es un juego duro.

UN GRAN OBSTACULO ES EL TIEMPO LIMITADO, YA QUE LOS AVIONES PARA DERROTAR SON CONTADOS.

PARA TENER EXITO

★ Quedate siempre detrás del blanco y protegete con el cono de vulnerabilidad.
★ Como la velocidad es muy real, la desaceleración es lenta. Por lo tanto, estando bien pegado a la parte trasera del enemigo, tené cuidado para no chocarlo, sino....





¡...más o menos esto es lo que puede ocurrir!

SON SEIS AVIONES A DESTRUIR EN CADA FASE Y EN TRES NIVELES DE DIFICULTAD

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

SUPER STREET FIGHTER 2 / Capcom	
Lucha	1 ó 2 jugadores
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Todos sabemos que el Street Fighter 2 ya no es ninguna novedad, pero así y todo los fanáticos lo siguen pidiendo. Y aquí va esta buena presentación en la que además de los doce personajes originales, que traen excelentes cambios, aparecen cuatro nuevos luchadores muy bien logrados.

Novedades a Montones

La gente de Capcom hizo unos cambios alucinantes, que van desde la pantalla de presentación y escenarios a los finales de los personajes. El sonido usa tecnología Q-Sound y está increíble. Cada personaje presenta ocho colores diferentes de ropa. Andá corriendo a la casa de juegos más cercana que tenga la máquina. ¡Y entrenate mucho!

COMO ELEGIR COLORES

Cada personaje posee ocho colores diferentes de ropa, inclusive los cuatro nuevos. Fijate cómo hacer la elección en la pantalla de selección de personaje.



COLOR ORIGINAL apretá SFR



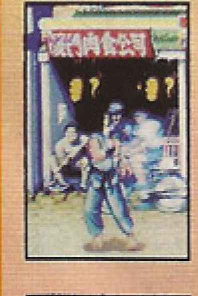
"NEW SUPER COLOR" apretá CFR



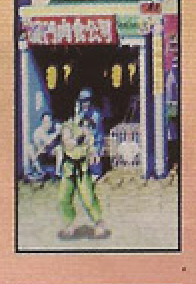
SUPERCOLOR apretá START



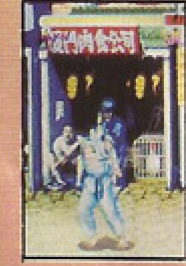
PRIMER COLOR SECRETO apretá CM por 3 s (azul turquesa)



COLOR "CHAMPION EDITION" apretá SM



SEGUNDO COLOR SECRETO apretá CFO (verde clarito)



COLOR "TURBO" apretá SFO

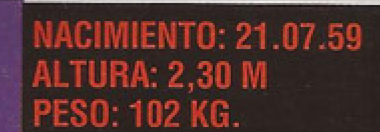


TERCER COLOR SECRETO apretá CM (verde oscuro)

LOS RECIEN LLEGADOS

VAMOS A CONOCER LOS CUATRO NUEVOS PERSONAJES DE LA SERIE STREET FIGHTER 2. ENTERATE DE LOS BACKGROUNDS Y ALGUNOS GOLPES DE CADA UNO, INCLUYENDO LOS ESPECIALES.

THUNDER HAWK



NACIMIENTO: 21.07.59
ALTURA: 2,30 M
PESO: 102 KG.

T. Hawk es norteamericano, pero fue llevado por su papá a Méjico cuando era pequeño. Después de la muerte de su padre, Hawk descubre la verdad sobre lo que ocurrió en su tierra natal: su tribu fue cruelmente expulsada de sus tierras por la organización Shadoloo, comandada por el terrible villano Vega. Hawk decide volver y enfrentar a la banda con el poder de sus propios puños. Y detesta las mentiras y las peleas.



Estrangulación - cerca del enemigo, → + SFO

PROBA ESTOS

Mexican Typoon
→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + S
(lanzamiento huracán)

Tomahawk Buster
→ ↓ ↘ + S



Condor Dive - durante el salto, apretá los tres botones de golpe

CAMMY

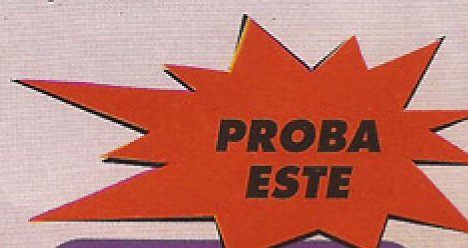
NACIMIENTO: 06.01.74
ALTURA: 1,64 M.
PESO: 46 KG

Cammy apareció para fortalecer la presencia de las mujeres en la serie SF2. Esta inglesita es re-linda. Perdió la memoria en un accidente y fue encontrada tres años después por militares que comenzaron a entrenarla. Cammy salió bien parada gracias a sus habilidades físicas. Hiperpreparada, está en el torneo para destruir a Vega. ¡Encanto y rapidez garantizados!





Thrust Kick - → ↓ ↘ + C



Cannon Drill
↓ ↘ → + C



Spin Knuckle - → ↓ → + S

FEI LONG



NACIMIENTO: 23.04.69
ALTURA: 1,76 M.
PESO: 60 KG.

Fei Long hace el estilo "Bruce Lee cover". Pelea Kung Fu desde niño y es un sujeto muy apasionado y convencido. Representa a Hong Kong y entró en el torneo para mejorar sus técnicas, tanto de lucha como de representación, ya que el tipo también es actor. Durante los combates, Fei Long grita "I am the super-star". ¡No posee magias!



Lanzar - cerca del adversario, → + SFO



Shienkyaku
→ ↓ ↘ + C



Lanzar hacia arriba - cerca del enemigo, → + CFO



Rekkaken - ↓ ↘ → + S . Acertá este golpe tres veces seguidas y reventá la energía del adversario.

DEE JAY



NACIMIENTO: 31.10.65
ALTURA: 1,85 M.
PESO: 92 KG.

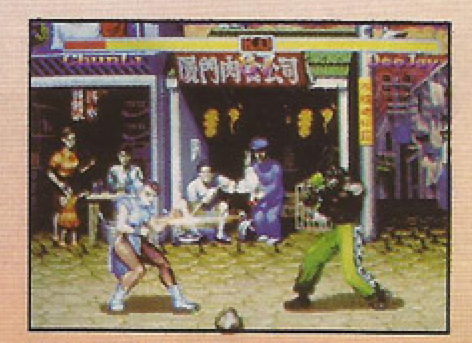
Viene directamente de Jamaica; Dee Jay es un mestizo de buena pinta y fuerte.
Es músico y crack en Kick Boxing. Le gusta mucho el reggae. Muy sonriente y siempre descalzo, Dee Jay es un luchador lleno de recursos y que presenta características sintonizadas a la década del '90. Usa pantalones de rapero, con las palabras "Maximum" y "Dreadlocks". ¡Uau, man!



Machine Gun Upper - ↓ 2s, ↑ + S



Double Rolling Sobatt - ← 2s, → + C



Air Thrasher - ← 2s, → + S

CODIGO DE LOS BOTONES

S	Cualquier botón de puñetazo	SFR	Puñetazo débil
C	Cualquier botón de patada	CFO	Patada fuerte
SFO	Puñetazo fuerte	CM	Patada mediana
SM	Puñetazo mediano	CFR	Patada débil

EN BREVE, NUEVOS GOLPES Y COMANDOS DE ESTE SUPERARCADE



GRIDDERS
Tetragon

Estrategia - 1 jugador

GRAFICO	●●●●●
SONIDO	●●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSION	●●●●
JUGABILIDAD	●●●
ORIGINALIDAD	●●●●

Gridders tiene un excelente desafío pero el esquema del juego tiene pocas variaciones y así se vuelve un poco cansador. La jugabilidad podría ser mejor.

COMANDOS

C	Cambiar la visión del juego
Direccional + R	Acercar tu visión

★ Para reponer tu energía, juntá los triángulos rosados con las bolitas en las puntas.

★ No juntés los triángulos rojos: te quitan energía.



¿Qué te parece enfrentar un desafío más inteligente? Al fin de cuentas, como decía nuestro nono, la cabeza no sirve solamente para llevar el sombrero. Si te copa la idea, experimentá Gridders. El game de Tetragon es un platazo para los que gustan de gastarse las neuronas y no solamente las puntas de los dedos. El juego viene con la ya tradicional calidad gráfica del 3DO y la banda sonora es una masa. Entonces no pierdas tiempo y demostrá que los games no viven solamente de patadas...



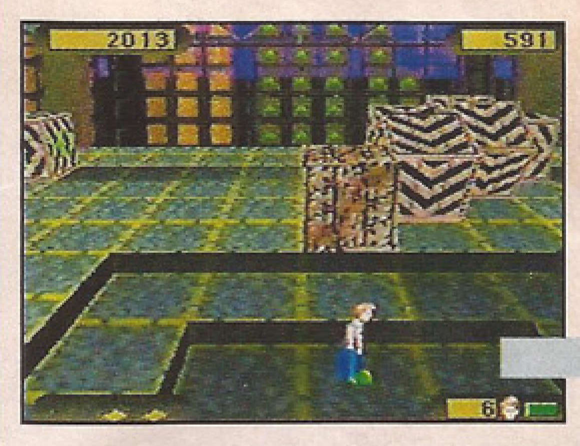
¡El aspecto visual del game es marcadamente futurista! Tené cuidado para no ser aplastado por los Gridders.

CRISIS ENERGETICA EN LA TIERRA

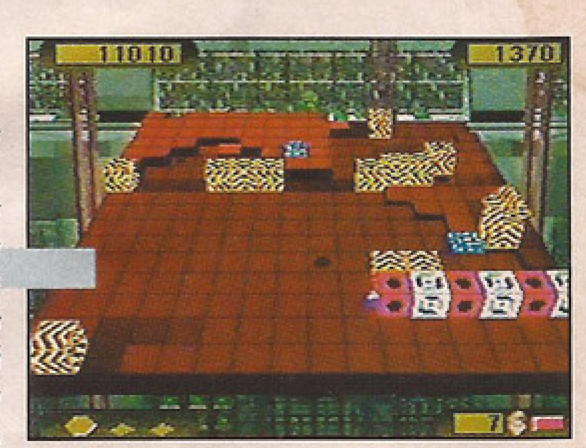
La trama se desarrolla en el año 2049. Todos los recursos naturales de la Tierra se agotaron y el planeta está al borde de un colapso por falta de energía. Para tratar esta importante cuestión, el consejo del mundo se reúne y decide pedir ayuda a la misteriosa Gridders Corporation. La empresa creó cubos autómatas, utilizados en la línea de producción, que son llamados Gridders. La empresa está casi totalmente automatizada y se cree que posee el secreto de la fusión fría, que sería la mejor forma de resolver los problemas de la humanidad. Ocurre que la compañía es un misterio y uno de sus últimos funcionarios, Zack, es despedido a pesar de su comprobada eficiencia. Cuando está saliendo, Zack recibe un papelito que afirma que existe un secreto, en el sótano de la fábrica. El papel está firmado por una tal Sandra. ¿Quién es Sandra? ¿Cuál es su secreto? Vos sos Zack ...y solamente jugando lo vas a descubrir...

DIFICULTAD CRECIENTE

En el transcurso del juego, las fases se van volviendo cada vez más difíciles y aparecen ítems nuevos como el Divertor, que modifica los movimientos de los Gridders, de acuerdo con el sentido indicado en las flechas. El Gridder rojo con bolas negras tiene piedras rojas (Hex Keys) en su interior que sirven para levantar plataformas y, de este modo, trabar el movimiento a otros Gridders.



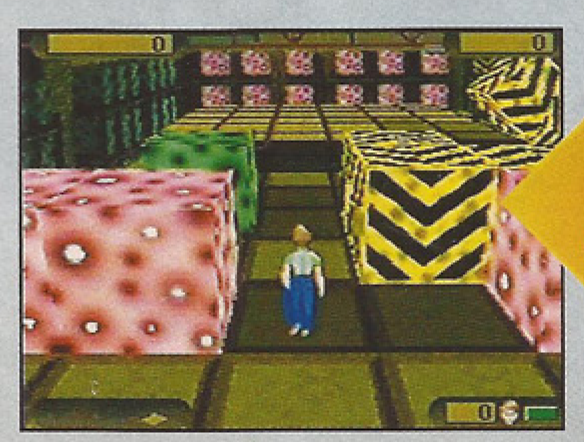
El número de Pyramid Keys, que necesitás juntar para cambiar de fase, está indicado en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.



Juntá las piedras rojas (Hex Keys) que están en estos Gridders. Esperá a que ellos cambien de color. Después tomalas y activá las plataformas en cuanto lo precises.

ESTRATEGIAS

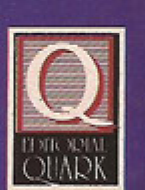
La mayor parte del tiempo, Zack anda acompañado por Fidex, su fiel compañero mitad perro, mitad robot. Para cambiar de fase, tenés que juntar piedras verdes llamadas Pyramid Keys. Estas están dentro de los Gridders, que tienen triángulos verdes en los costados. Para juntar las Pyramid Keys, tenés que interrumpir el movimiento de los Gridders por algunos momentos y después juntarlos en el camino. Ocurre que tienen movimientos variados y vos te vas a romper la cabeza para pararlos sin resultar machucado, ya que no podés apoyarte en ellos durante mucho tiempo. La mejor estrategia es utilizar los cubos inmóviles como barrera para los Gridders.



Tenés que montar un esquema, con los Divertors y los Gridders color rosado, para parar los Gridders que contienen las Pyramid Keys. Cuando estén trabados, esperá hasta oír la señal. Después solamente tenés que juntarlos.

EDICION ESPECIAL

Vos hacés CARTELERA ACTION GAMES





El fin de Kano
POR IVAN PIANCIOLA
DE BS. AS.



Todos por la Action Games
POR CARLOS
DE BS. AS.



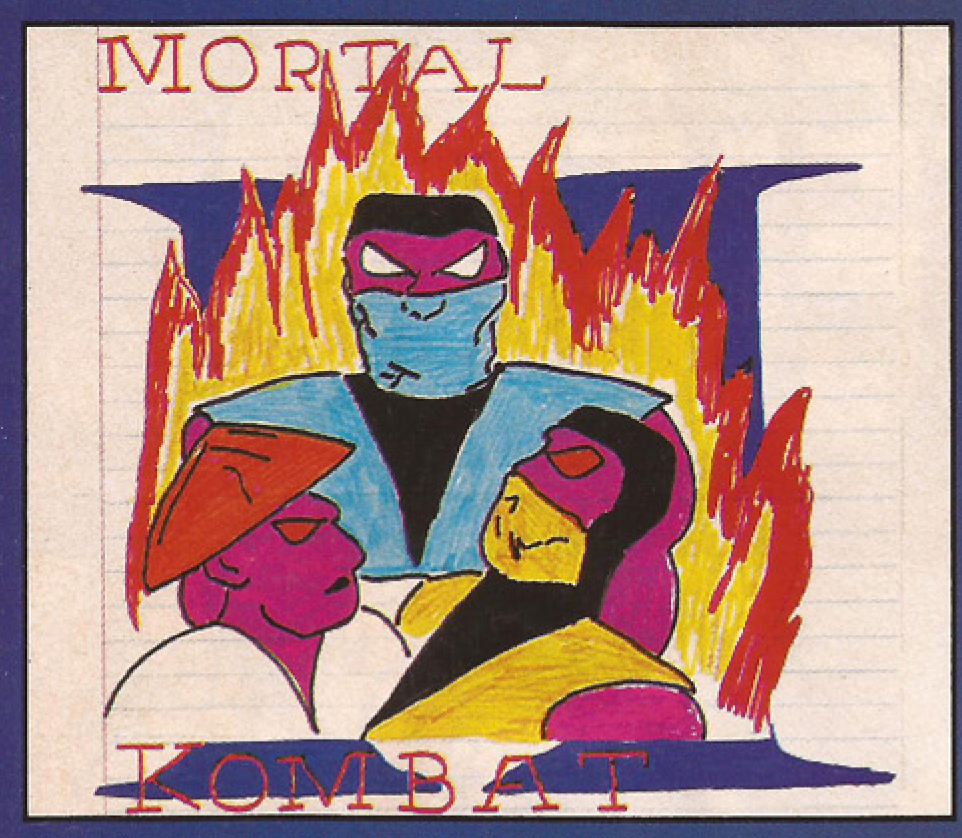
El regreso de la Máquina de Pescar
POR JÉSICA CARLOZZI
DE TORTUGUITAS - BS. AS.

MORTAL KOMBAT II

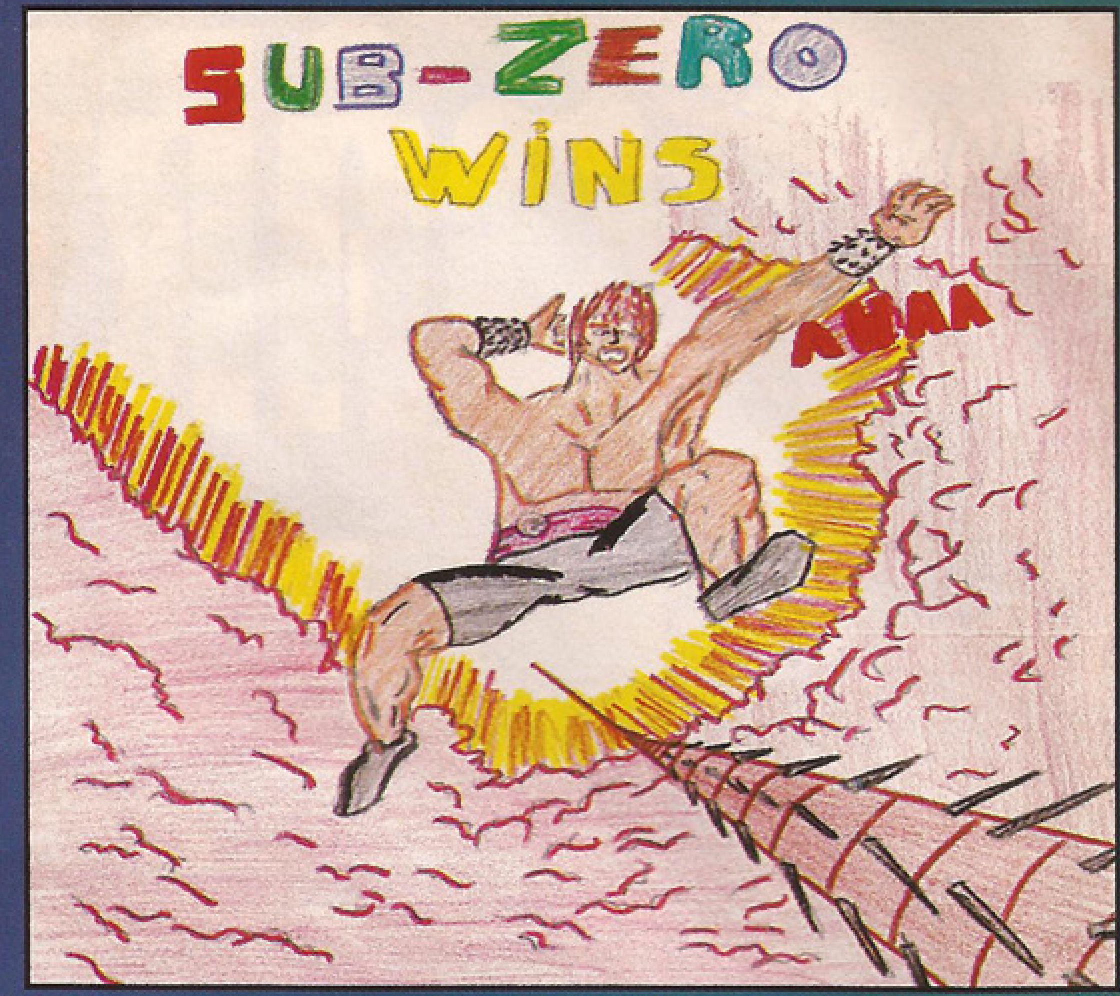
5-10-94

Fernando Quiñones - Morón -Bs. As.

Escribinos a: Cartelera Action Games - Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 - (1029) Buenos Aires



Matías Plonski- Azul - Bs. As.



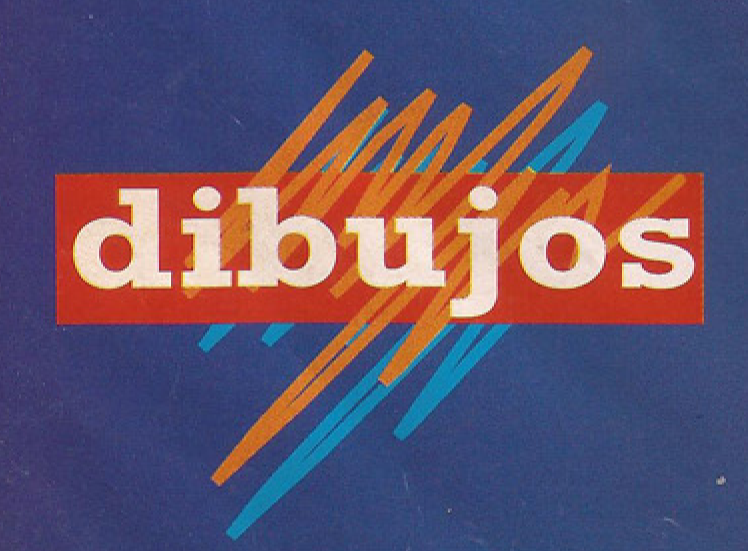
Manuel Padilla - Capital



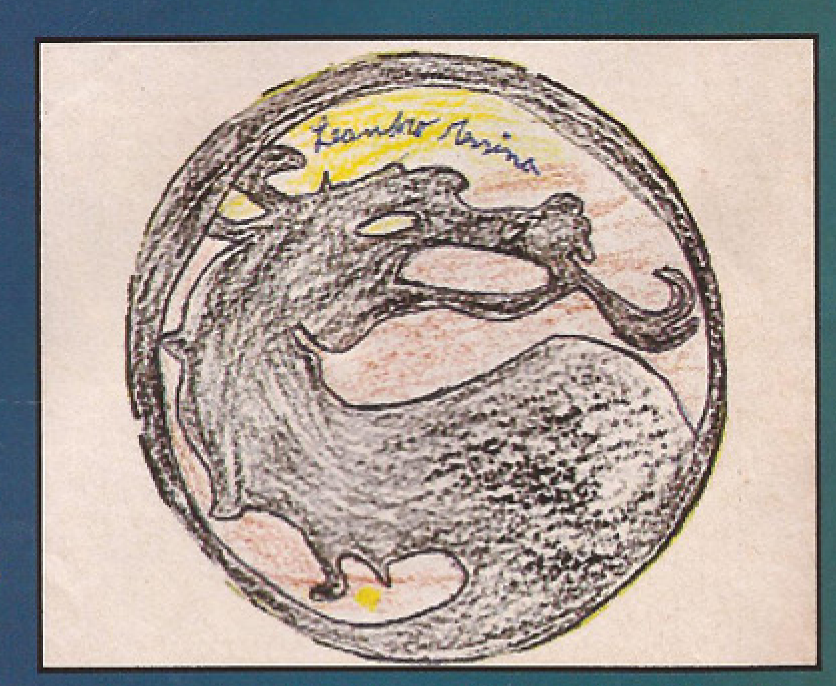
Fernando Guevara - Capital

Sebastián Carlozzi - Tortuguitas - Bs. As.





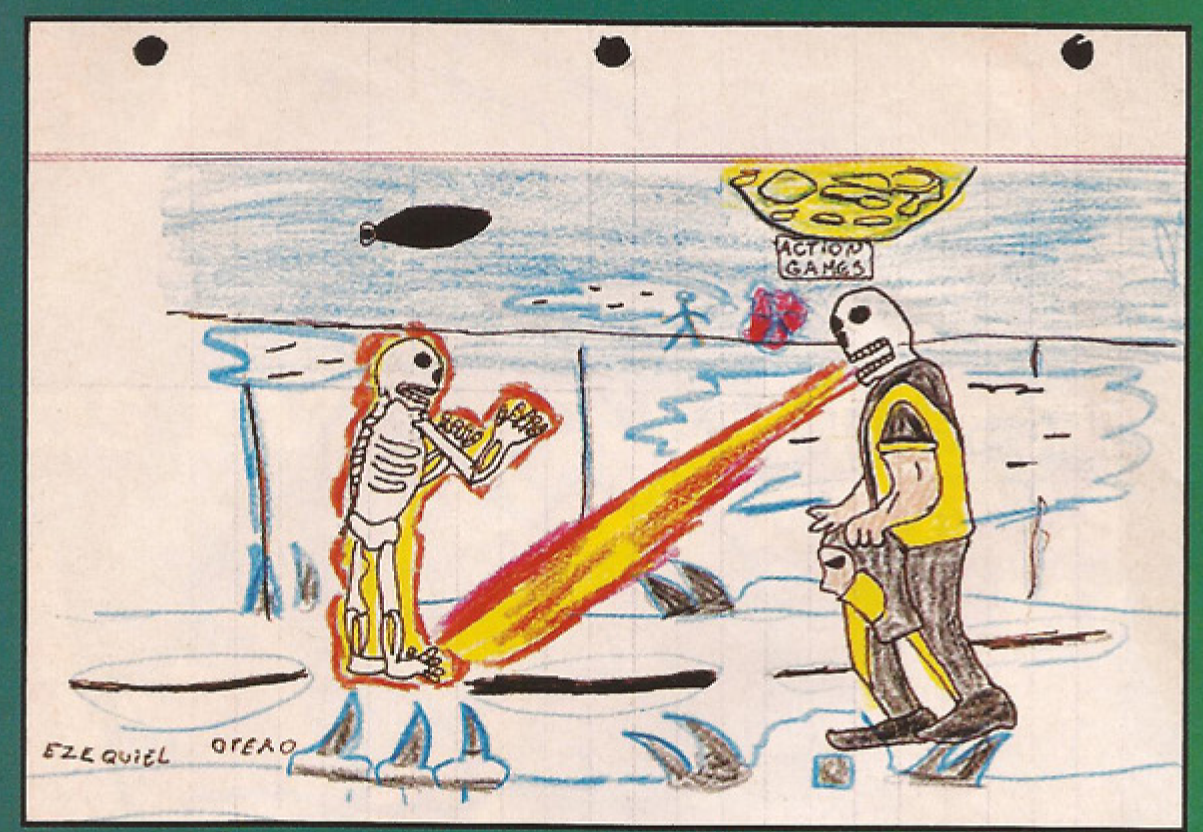
Para que *tus* dibujos y obras de arte se aprecien como debe ser, publicalos en esta sección. Si no, *olvídalo.*



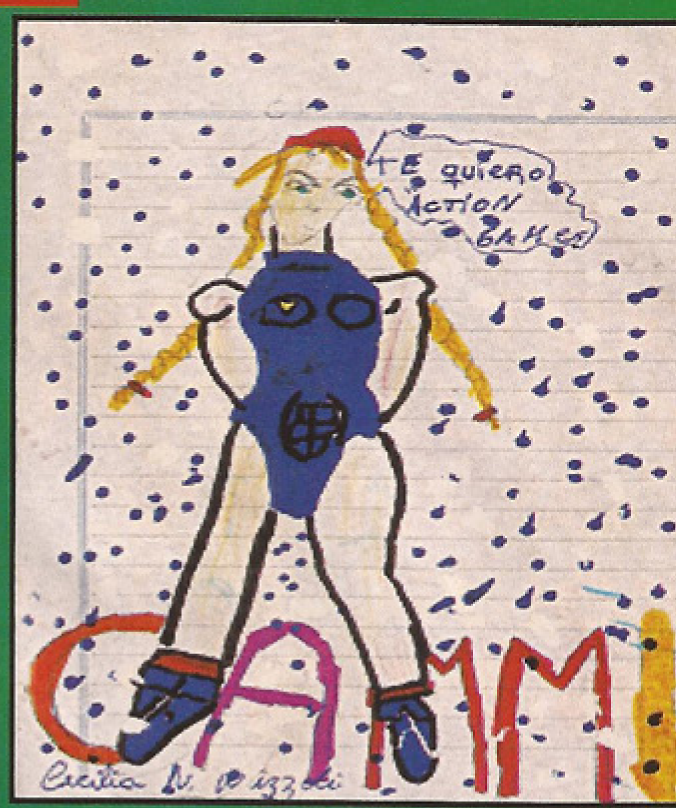
Leandro Mesina - Rosario - Sta. Fe

dibujos

Ojo! no te quedes afuera.



Ezequiel Otero - Santa Teresita - Bs. As.



Cecilia Nizzoli - Lomas de Zamora - Bs. As.

Sergio G. Quinteros - Río III - Córdoba

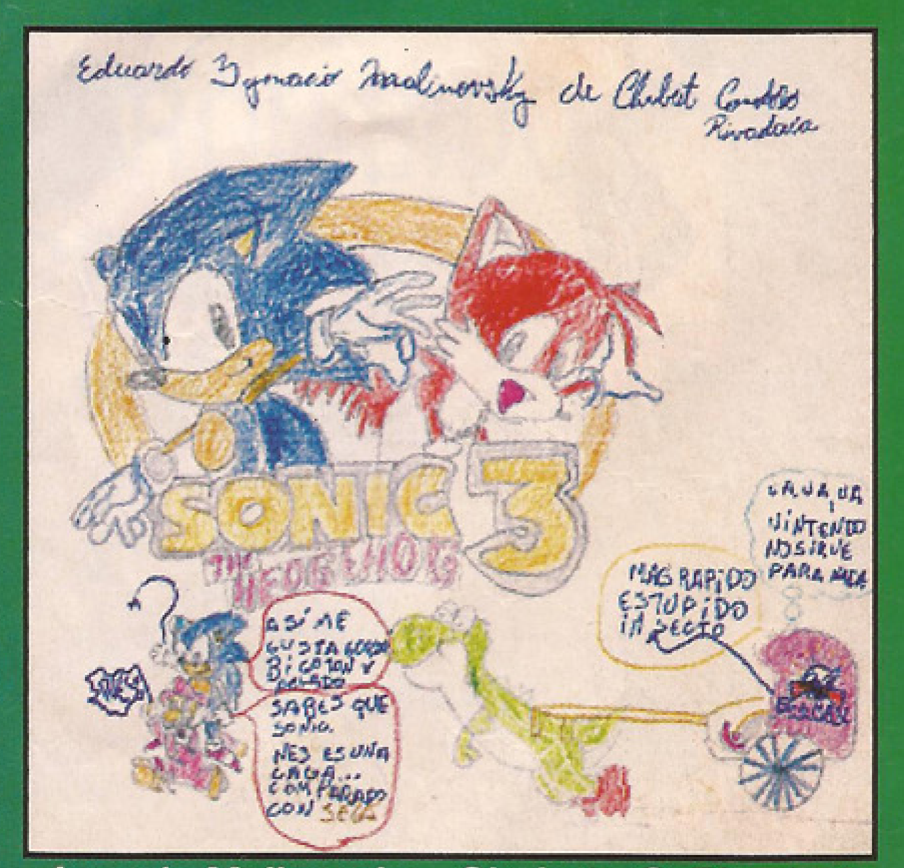




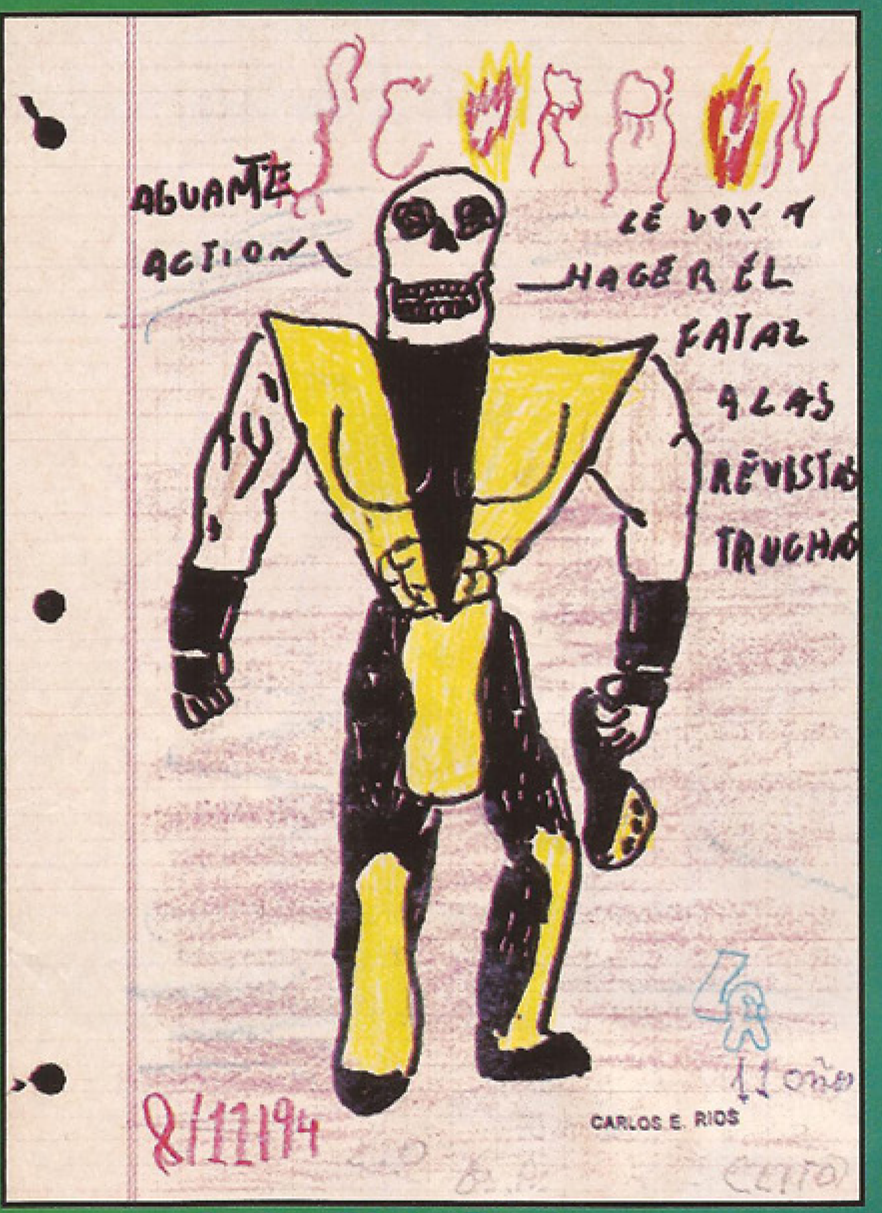
Damián Cotar - El Palomar - Bs. As.

Angel L. Bianco - Necochea - Bs. As.

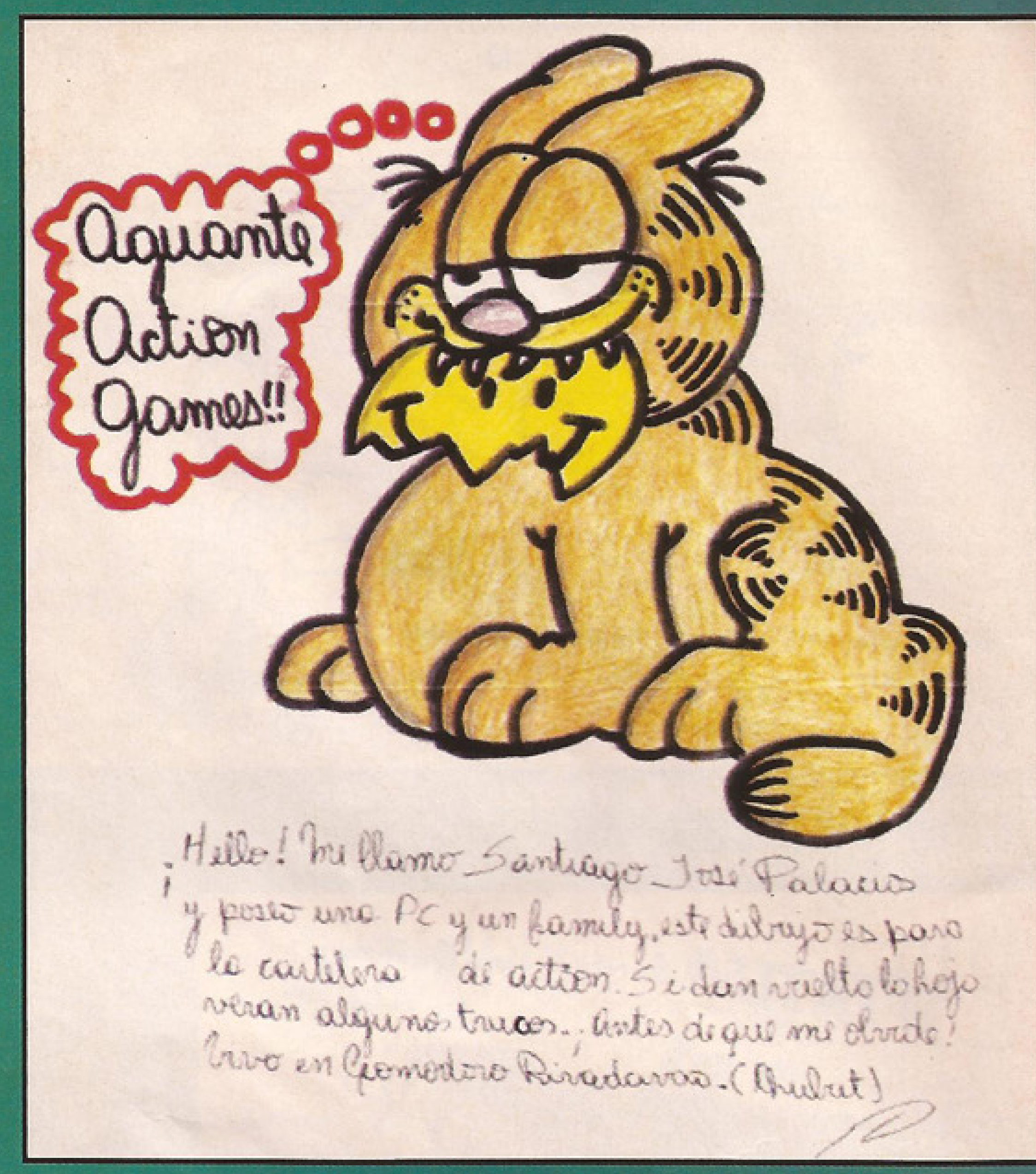




Ignacio Malinovsky - Chubut - C. Rivadavia



Carlos Ríos - Bs. As.

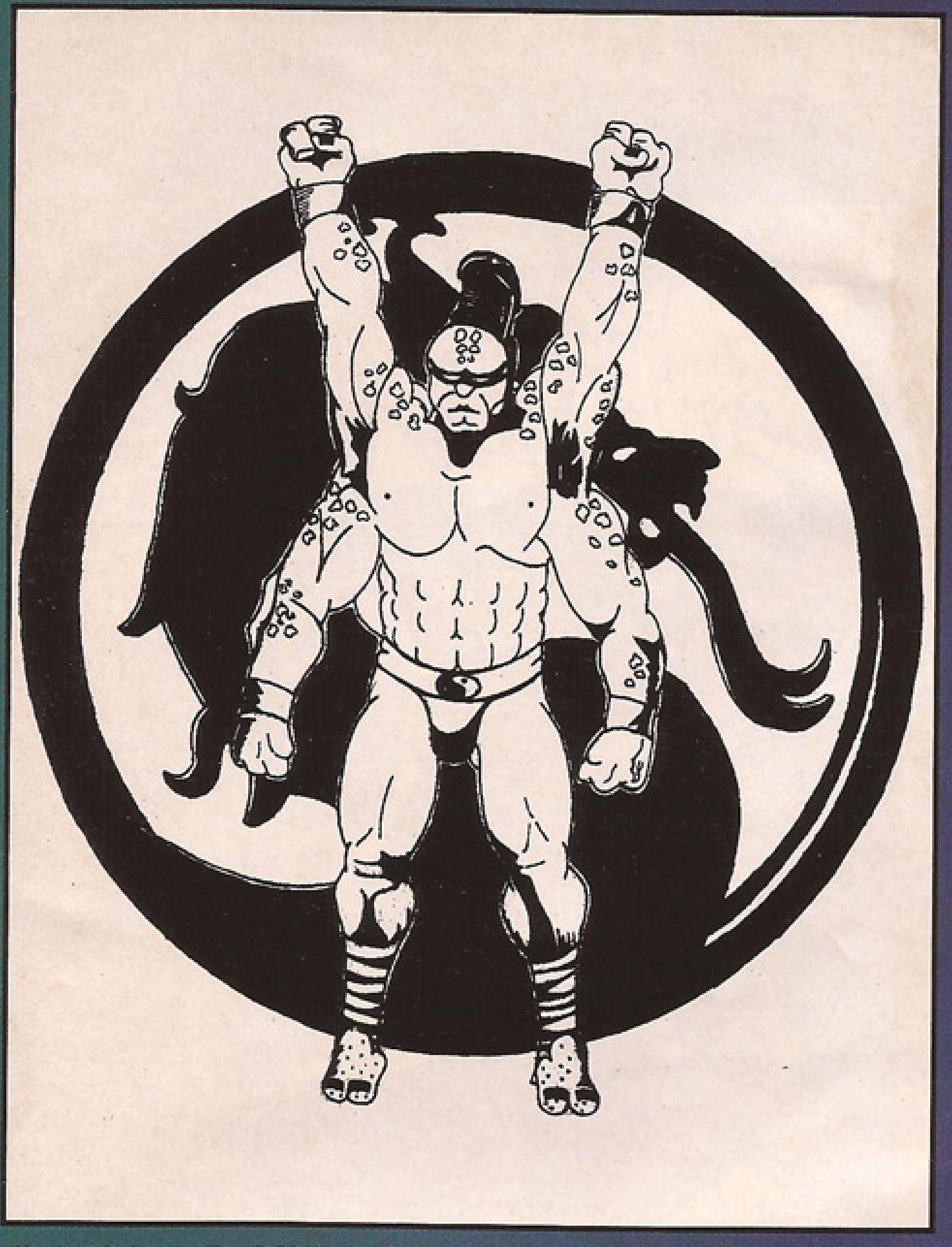


Santiago J. Palacios - C. Rivadavia - Chubut

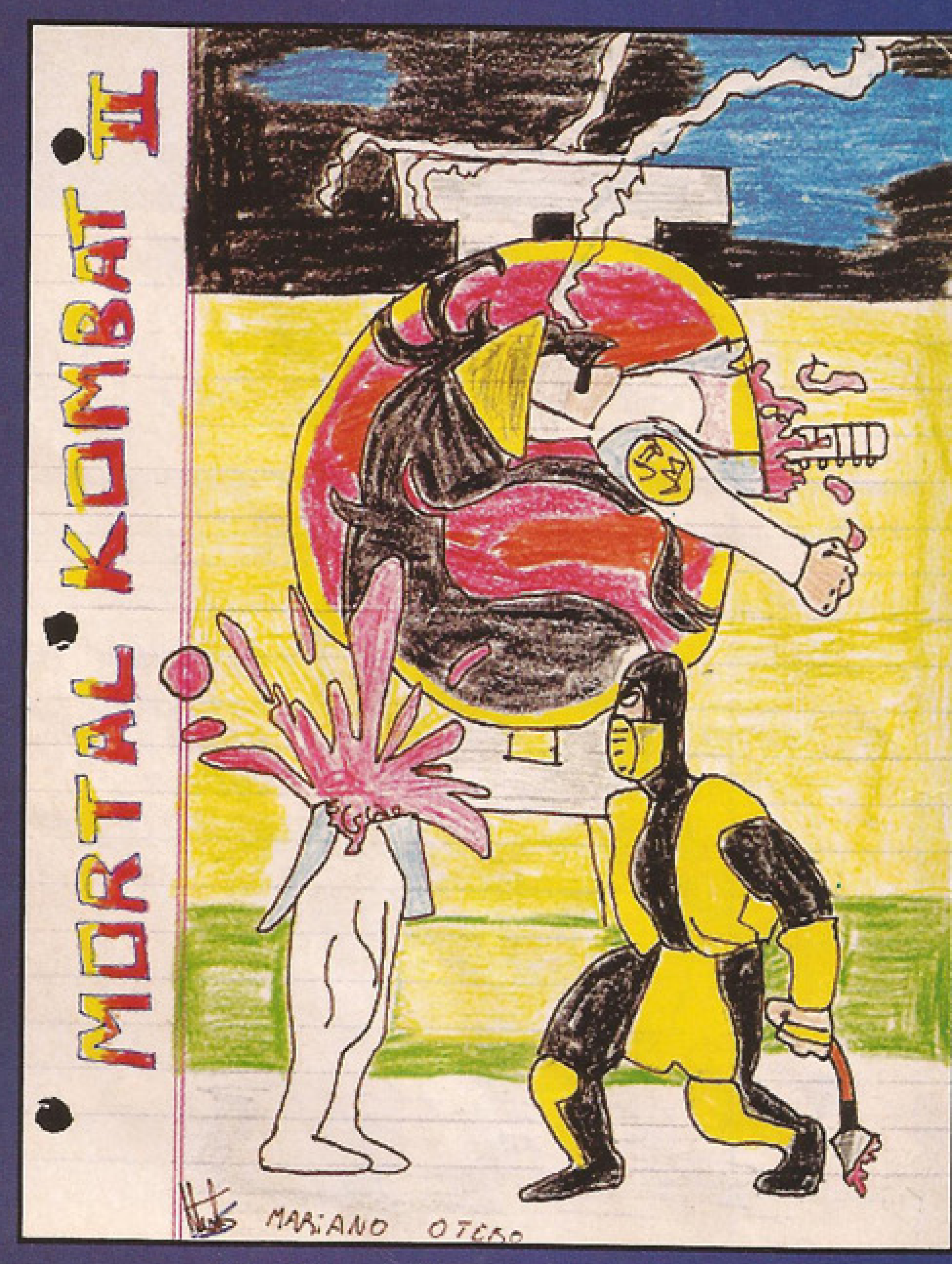
TODOS POR LA ACTION

Carlos de Buenos Aires

es mia
POR LO MENOS PARÉ A UNO
ya llegó
YA LA TENGO
LENTO PERO SEGURO
ACTION GAMES



Cristhian G. Miño - Paysandú - R.O.U.



Mariano Otero - Sta. Teresita - Bs. As.



El de camiseta bordó es Marcelo Caneba (el Conejo) de Colón y el otro soy yo, y el de la foto que está pegada es mi hermano Carlos Pérez. Estas fotos las sacamos cuando vivíamos en Colón.





"El Regreso de la máquina de pescar"
Esto es antes de que sacara la impresionante pieza, luego tuvimos que dejarla en Entre Ríos porque no entraba en el coche.
PD.:siempre se hace el pescador y el Rocky Balboa.
Jesica Carlozzi - Tortuguitas - Bs. As.



EL FIN DE KANO

IVAN PIANCIOLA-PUAN Prov. Bs. As. 14 años.

EL FIN DE KANO

SCORPION HA LLEGADO LA HORA DE QUE VUELVAS AL INFIERNO!!!

MEJOR PIENSALO, CARA DE LATA

SPLASH

PAGARÁS POR ESTO!!!

COME IN HERE!

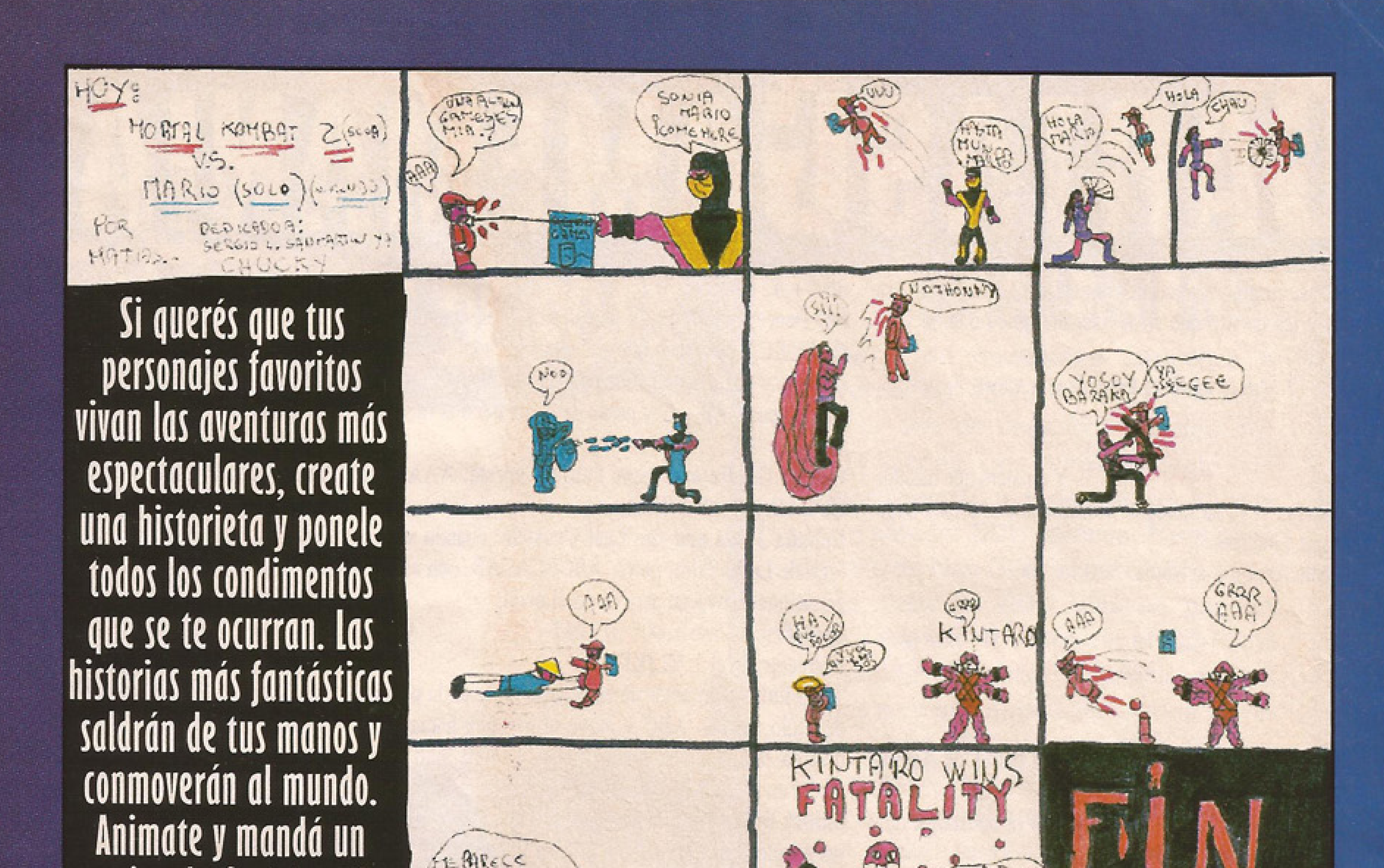
ACCIDENT

AAA

SCORPION WINS

TOASTY!!

Por Iván Pianciola - Puán - Bs. As.



Si querés que tus personajes favoritos vivan las aventuras más espectaculares, create una historieta y ponele todos los condimentos que se te ocurran. Las historias más fantásticas saldrán de tus manos y conmoverán al mundo. Animate y mandá un comic a la Cartelera de Action.

Matías Ferreyra - Capital

Maxi Varela Jones- Monte Grande - Bs. As.

REPTILE VS RAIDEN
MORTAL KOMBAT II
TRRR
SCHH
FINISH HIM
CRAC
REPTILE WITS
MMH
FATALITY

CARTAS GAMEMANIACAS

Amigos de Action Games: esta es mi primera carta y les cuento que su revista me gusta mucho y es muy útil.
Tengo 13 años y un Sega Genesis con varios juegos, he terminado todos, menos el Quack Shot porque el último nivel es muy difícil. Quisiera que algún lector me ayude a pasarlo, diciéndome algún truco. Y quisiera que ustedes me dijeran si ya ha salido el Mortal Kombat 2 para Sega Genesis. Gracias.
Aguante Action y su banda.

Santiago Fernández
San Antonio de Areco - Bs. As.

Hola, videomaníacos de todos los países de América!
Sres. de Action Games, los felicito por la revista, ya que es la mejor revista, junto con otras dos...
Me llamo Germán Mario Canfailla y tengo 15 años, vivo en Lomas de Zamora. Tengo una Family, una Mega y una Commodore 64 y tengo estos juegos: Captaler, Castlevania Jr, Predator, Wings, Over Holizon, Rainbow Islands, Mario 3, 42 en 1, 4 en 1(pistola), Nemo, F-1 Race y, de Sega: Aladdin, Thunder Force IV, Taz-Mania y W. Cup '92.
Trucos:
Robin Hood: en la pantalla de "New Game" apretá 8 veces el botón y 8 veces el B.
Passwords: Catacomb, Dubois, Locksley, Cathedra, Wall, Chase, Boar, Master, Tax, Village.
W.C. Soccer: DJDLBHAMO / BCGFLHAEK
Lolo: piso 10, cuarto 5 = GCVT
Lolo II: piso 10, cuarto 4 = VPDP
Burai Fighter: fase 7: GAME
Power Balde: Armas. 77KD1ØGJ
Low G Man: nivel 51: 5GJK
Last Ninja: CH58GDDHFF451D (última fase) HH-HOHHHHHHHHHH 815 vidas)
Puzznic: nivel 8-1 = WC7B
Cap. Planeta: nivel final: 829443
final del juego: 506210
B. Bunny. Crazy Castle: última etapa: YTKX
Gargoyle's Quest I: SWXE-CBF (última fase)
Gargoyle's Quest II: 69797945-950559
Ferrari: 9VV4GDJKJ5JWFKFCFXFBB*
C9V4GDJKLJJKFKFCFXFBB**
*Anteúltima carrera con 7 pts. de ventaja al 2°.
**Ultima carrera con 3 pts. de ventaja al 2°.
Rockman 3: poné Pausa y apretá flecha arriba + Select y recargás energía.
Jockey: (japoneses): semifinal - 6562
Sega, trucos:
Streets of Rage: cuando tengas poca energía presioná 360° + A.
Sol Deace: apretar en la pantalla de Presentación: AB-CABCBC y A (tenés que escuchar un sonido), andá a Options y vas a ver que elegís el nivel, cuando estés jugando apretá AB y C y pasás de etapa (sólo si te sale el truco).
Global Gladiators: poné Pausa y apretá: AAA BBB CCCC B y A (hasta 9 vidas).
Indiana Jones and the Last Crusade: cuando veas el logo de Lucas Film, pulsá: ABCBCACAB, con esto lograrás que aparezcan para elegir el nivel.
Dick Tracy: Caso 5: 007-215-047
Robocop: nivel 3: VLJKKTI
The Flintstones: antes de empezar a jugar en la pantalla de título, apretá: ABC y mové el joystick hacia la izquierda, todo a la vez, no los sueltes y apretá Start y aparecerá un nuevo Menú.
Sunset Riders: ir a la pantalla de Opciones y escuchar los sonidos que van del 0 a la letra E, cuando te diga si querés continuar va á decir Credit 99.
Jurassik Park: level 7: CV3NULGU
Para ver el final: FREIHEIT
Universal Soldier: niveles: 2 - CHSGM, 3 - MKSNS, 4 - SGGBY, 5 - JLGPH, 6 - JDRSD, 7 - PKSND, 8 - CWBPM, 9 - SFNP
Splatterhouse 3: stage: 2 - REISOR, 3 - ETLBUD, 4 - TEKROH, 5 - ELPOEB, 6 - LILITH, X- GOFMTS
Zombies Ate My Neighborgs: fases:
17: BMLK 21: PQBR
25: LLNN 29: QNKR
33: SDHM 37: BKVR
41: BZPM 45: BNYZ
final: QSDZ
Campeones: CD555 555AY DQAAA AAAAA AAAAA AABEA - final: BH555 555AY DGAAA AAACQ AAAAA AAG4A
¡Primicia! Mortal Kombat:
Repti Sonya:
Meter et "cheat mode": poner:
Flag 0, 2 y 3 en On, poné el Plan Base en 3 y el First Map en The Pit. Esto tiene que resultarte muy fácil ya que con el Cheat, matás a tu oponente de un golpe. Hacé el primer Endurace y si el segundo no es el Pit (pozo que tiene estacas, es donde podés arrojar a tus enemigos cuando los matás) perdé a propósito y continuá las veces que sea necesario. Una vez que te toca Pit hacé Double Flawless (Perfect) y hacele el Fatality. Ahora vas a pelear contra Reptile, si lo matás va a aparecer Repti Sonya.
Spider Man: level: 2- ELECTRO, 3 - WALABY, 4 - GALLON 66, 5 - FALCON 499, 6 - HELPINHADN, 7 - PUBLIC45, 8 - KIDNEY 2, 9 - PENCIL 6
Streets of Rage 3: ir a la pantalla donde elegís de a 2 ó 1 pl., poné el cursor arriba de Options y apretar y mantener: flecha arriba + B, después Start. Querés jugar con un canguro: en la pantalla de presentación: mantené flecha arriba + B y después Start.
Terminé los siguientes juegos de Family: Tecmo Cup (Robin), Campeones 1 y 2, Goal 1 y 2, W. Cup Soccer, J. League Champion Soccer, World Soccer Champion, Nemo, Rainbow Islands, Widget, Goonies, Penguin Adventure, Penguin Antartic, Milk & Nuts, Wacky Races, Felix, Flintstones, D. Kong 1, 3 y Jr., Little Samson, Tom & Jerry, Adventures (Magic Kingdoom), Snow Bros, Bomberman, Circus Chablie, Mario Bros 2,3, 8, 10, Mario Fighter, Mario is Missing, Robin Hood, Gun S Moke, Prisioners of War, Guerrilla War, Rockman 3, Batman II Return of the Joker, Wings, Kung Fu Master, Street Fighter 2, 3, 6, 8, Doble Dragón, Doble Dragon / Battletoads, Contra, Super Contra, Mach Rider, Spar X, Golf, Double Dribble, Ferrari Grand Prix, Jockey, Nyankees, Mortal Kombat II.
Juegos que terminé para Sega: FIFA, World Cup '92, Golden Axe II, Taz-Mania, Aladdin, TMNT, Fatal Fury, Street Fighter II, Mortal Kombat, Power Atleth, Casttle of Illusion, Out Run 2019, Art of Tighting, Bragon Ball Z, Sol, Deace y Sunset Riders.
Juegos terminados: Family = 58
Sega = 16
Total = ¡74!
Preguntas:
1- ¿Va a salir el Super Street Fighter II?
2- ¿Salió el Campeones 3, para Family?
3- ¿Voy a estar en la lista de los winners?
4- ¿Está el Maniac Mansion para Family?
PD: Soy del Racing Club de Avellaneda y de la banda de Action games. ¿Cómo y dónde se estudia para ser un editor de su revista? Yo dibujo bien, ¿no puedo trabajar para ustedes haciendo las tapas de la revista? ¿Qué tengo que estudiar? o ¿dónde tengo que estudiar? Ya que no estoy estudiando. Por favor, publiquen esta larga carta, ya que me costó mucho realizarla y trabajé para tener estos súper trucos.
Saludos a Gula, Jaime, Kitty, Yekini y a John Paul. Muchas gracias.

Germán Mario Canfailla
Lomas de Zamora - Bs. As.

Amigos de Action Games:
Les escribo a ustedes para decirles que la revista es buena. Tengo 15 años, una Mega y una Nintendo. Terminé 127 juegos: 64 de Nes, 17 de Mega, 22 de family, 9 de Super Nes y 5 de PC.
No les pongo los nombres porque son muchos. Quisiera que me manden trucos de Abadía del Crimen, de PC y Nightshade, de Nes.
Aquí les mando unos trucos.

CARTAS GAMEMANIACAS

Mortal Kombat II - *Mega*
En la pantalla de Options, colocar en Done y hacer la secuencia, flechas: izquierda abajo izquierda derecha abajo derecha izquierda izquierda derecha derecha. Poné Test M2. Elegí Batlle Plan y elegí número 15.
Si lo hiciste bien, pelearás contra Shao Kahn.
Tom y Jerry - *Nintendo*
Flechas: derecha derecha arriba izquierda arriba derecha abajo B.A y Select.
Final Fight 2 - *Super Nes*
En la pantalla del título, flechas: abajo abajo arriba arriba derecha izquierda derecha izquierda L R, para elegir el mismo luchador.
Sonic III - *Mega*
En la pantalla Sega, cuando empiece a aparecer Sonic, digitá, flechas: arriba arriba abajo abajo arriba arriba arriba arriba, aparecerá una nueva Option.
Quisiera saber cómo hago para conseguir las revistas que no tengo, sin llamar por teléfono, ya que tengo sólo la 10, 22, 24, 25, 26, 27, 28. Los saluda atentamente.
PD: les mando una foto de un amigo y yo. El de camiseta bordó es el Conejo y el otro soy yo.

Santiago D. Pérez
Montevideo - Uruguay

Mi tremenda Banda Gamemaníaca de Action:
Los saludo para felicitarlos por su tremenda revista, está espectacular, y para mandarles algunos trucos y críticas. En esta carta también les mando un dibujo para la cartelera. Sólo un favor sensato les puedo pedir: ¡publiquen mi carta!, please, please, por favor, s'il vous plait, etc.
Pasemos a los trucos:
Mega - **Aladdin:** en la pantalla de Options: apretá A,C,A, C,A,C,A,C,B,B,B,B. Y te dará otro menú de opciones.
En cualquier parte del juego, presioná Start, A, B, B, A, A, B, B, A, A, y ¡sorpresa!, pasarás de nivel.
Test Drive 2: cuando juegues apretá A, B y C simultánemente y te dará un menú de opciones.
Turrican: en el menú de opciones, apretá flecha abajo y mantenela, pulsá luego A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A y A. ¿qué ocurrirá?
Críticas, críticas... no son. La única que tengo es sobre cómo responden las cartas. Eso de ponerles respuesta a todas juntas me parece un desastre. No me gusta.
Luego, en todo, la revista ha mejorado, poco a poco ha mejorado y eso hace que sea la Nº 1.
A los gamemaníacos les pongo un desafío: ¿saben trucos para el Golden Axe 3?, ¿y para el Veritey? Los dos de Mega.
Me olvidaba de decirles: tengo 13 años, una Mega y me encanta la revista.

Bueno, como diría Porky: ¡Esto, esto, esto es todo, amigos!
PD: tengo otro desafío para los gamemaníacos a los que les gusta Sega. Unos amigos y yo hemos formado el club C.G.S (Club Gamemaníacos de Sega) y quisiéramos tener socios de todos lados; por eso les pedimos que nos escriban (les dejo mi dirección y teléfono) o que me telefoneen los viernes y sábados por la noche. Good Bye.
Angel Leonardo Bianco: 71-2730 - Necochea - CP 7630 Bs. As. Argentina. Tel: (0262)2-8468. ¡Gracias! por todo.

Angel Leonardo Bianco
Necochea - Bs. As.

Hola amigos:
Me llamo Néstor Mariano Otero y vivo en Santa Teresita (Partido de la Costa) y su revista es la mejor.
Tengo un Mega Drive y les mando estos trucos:
Aladdín: pulsá Start y efectuá estos movimientos A, B, B, A, A, B, B, A y pasarás de nivel.
Desert Strike: Password
Pantalla 2: LQJAQRJ
Pantalla 3: TLJJOAQ
Pantalla 4: JTEKOMK
Tengo dos cartuchos más, pero no tengo trucos para mandarles.
PD: por favor, en el mes de noviembre quiero que su revista traiga todos los trucos de Mortal Kombat II para Mega Drive y SNes.
PD 2: por favor, publiquen mi carta. Ya que es la primera que mando.
Mi hermano les hizo un dibujo en el que Scorpion lo está quemando. El mío es el que tiene la firma.
Su más grande admirador. ¡Aguante Action!
PD 3: me dijeron que Jax tiene dos Friendship y, si es verdad, manden el otro.

Mariano Otero
Santa Teresita - Bs. As.

Hola, me llamo Ignacio Spotti. tengo una Mega, una Family y una PC y tengo estos juegos: Mortal Kombat, T2 de A. Game, Castle of Ilussion, World T. Soccer, Aladdin, Olimpic Gold, Fantasía, Street Smat.
Les doy algunos trucos del **Mortal Kombat**.
Rayden: magia: abajo, izquierda y puño.
Telesport: abajo y arriba.
Torpedo: derecha, 2 veces e izquierda.
Fatality: izquierda y 3 veces derecha.
Scorpion: Arpon: 2 veces derecha y puño.
Telesport: abajo y derecha con puño
Fatality: 2 veces arriba y defensa.
Kano: Roll Spin: vuelta completa en sentido horario.
Cuchilla: defensa, derecha e izquierda.
Fatality: 2 veces derecha y puño.
Sub Zero: Magia: abajo, izquierda y puño.
Fatality: izquierda, abajo, izquierda y puño.
Pónganlo en la revista. Chau.
PD: solicito, por favor, que lo publiquen en la revista. Gracias.

Iganacio Spotti
Río Gallegos - Santa Cruz

¡Hola! Me llamo Pablo y les escribo desde Mendoza, tengo una Mega Drive y una Family.
Voy a responder el desafío de Julio Adrián Varela.
Julio, lamento decirte que el S.P. Rescue que has comprado es pirata, en un videoclub de aquí también lo tenían así. Es una lástima, ya que es un juego muy bueno; de todas maneras, tratá de conseguir una versión que sea original que aquí te mando un truco para recuperar energía: flecha arriba y Start al mismo tiempo.
Les mando estos trucos: Arcades:
Mortal Kombat II: Elige a Jax. En la pantalla donde sale Shao Kahn observando la lucha hacé dos Flanless Victory y, luego hacé la Arm Bip Fatality (que saca los brazos) y presioná tres veces Low Kik y Block para liberar a

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

CARTAS GAMEMANIACAS

Sonya y a Kano.
Sonya: Friendship: Block arriba, arriba, izquierda + HP (golpe alto)
Gancho: derecha, derecha, abajo, abajo + Block (bloqueo)
Fatality: Block arriba, arriba + LK (patada baja)
Fatality: izquierda, izquierda, derecha, abajo + Block
Kano: Friendship: abajo, abajo, izquierda, abajo + L. P. (golpe bajo)
Babality: abajo, abajo, izquierda + H. K. (patada alta)
Fatality: mantener presionado H.P. por 3 segundos
Trucos: *Mega Drive*:
Mega Turrican: invencibilidad: en cualquier parte del juego, presioná Start y hacé la secuencia A, A, A, B, B, B, A, A, A, luego quitá la pausa y listo, eres invencible.
Retroceder de nivel (no sé para que lo vas a hacer): derecha, izquierda, abajo, derecha, A, debés poner pausa como en el truco anterior luego hacer la secuencia y quitarla.
T.M.N.T Tournament Fighters: si quieres llegar facilmente al final, poné el juego para un jugador y luego presioná Start en el control 2, elige un personaje, luego matalo y listo, figurará como que ya has peleado con la computadora y le has ganado.
Trucos: *Family*:
D.J. Boy: presioná Select para recargar energía.
Mega Man 3: Final A1, A3, B2, B5, D3, F4 azules y A6 rojo
Mega Man 4: Final A1, A4, B5, E2, F1, F3
Por favor, contéstenme estas 2 preguntas: ¿ya salió el Super Street Fighter II y el M.K. II?, ¿hay en Mendoza algún comercio adherido al Club Action Games?
Adjunto va la credencial de socio, su revista es la mejor.
¡Un saludo a todos los viciosos de Mendoza!
Perdonen mi ortografía y... ¡Aguante, Action Games!
Posdata: para Martín Ribeiro en la Action Nº 22, página 55, tenés un truco para Alien 3. Pónganme en los winners.

Pablo Andrés Echeverría
Godoy Cruz - Mendoza

RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Respuesta para Gabriel Pulvirenti:

Hola, genios. ¿Cómo están? Tengo 12 años y una Mega Drive con 23 cartuchos.
Respondo el desafío de **Gabriel Pulvirenti**, de Bs. As.
Password del Evander Holyfield's Real Deal Boxing (Game Gear).
Fase 2: NWHQN
Fase 3: ZPFLN
Fase 4: NWHQN
Fase 5: ROFER
Fase 6: PXHJR
Fase 7: BRFER
Fase 8: VXHJR
Fase 9: VSFLN
Fase 10: BGHBP
Fase 11: NZFVO
Fase 12: HGHBP
Espero que me pongan en los winners y ahí les mando la credencial.
Chau, fieras.
PD: aguante Action y Sega.

Roberto Nazareno Oviedo
Cerro Colorado - Córdoba

Respuesta para Pablo Sturla y Federico Chamorro:

Action Games:
Hola, mi nombre es Matías y esta debe ser como la cuarta carta que escribo. Antes que nada les quiero aclarar que mi apellido es LOJO y no Loso como publicaron en la edición de septiembre. ¿Qué me dicen a esto? Están perdonados, alguna vez se tenían que equivocar.
Bueno, aclarado esto, voy a responder un par de desafíos.
Para Pablo Sturla:
Fijate bien, es muy simple, sólo tenés que seguir estos pasos: a) jugá con Sonic y Miles, b) juntá la mayor cantidad posible de ítems y argollas, c) con el Pad 1 controlás a ambos. Colocate siempre encima de la nave (no muy pegado) y tocá cualquier botón para caer sobre la cabeza de Robotnik, d) no te apures, esperá que dé toda una vuelta para acertarle nuevamente.
Otra cosa: te recomiendo aprenderte de memoria sus movimientos. Es fácil, vas a poder.
Para más información, consultá la Action Nº 25.
Para Federico Chamorro:
Para que salte sangre, en la pantalla Codes of Honour, hacé: 2, 1, 2, abajo, arriba, Start.
Para Fatalitys y demás, fijate en la 27 (Virtua Racing, en tapa).
Además les cuento que me parece muy bueno el nuevo tamaño de la revista. Si no se enojan les voy a hacer unas sugerencias:
Agreguen más hojas, posters, trucos (estupenda su edición especial) y algún que otro concurso.
Bueno, me despido.
Chau y gracias por publicar mi carta.
PD: les mando algo para la cartelera.

Matías Lojo
Capital Federal

Te pedimos disculpas por cambiarte de apellido en la edición de septiembre. Ahora va el correcto.

Respuesta para Pablo Sturla, Gastón Vignatti, Federico Chamorro, Alejandro Tacharian y Antonio Bertoloni:

Action Games:
Hola. Me llamo Darío y en la Action Nº 28 les escribí para felicitarlos, pero ahora, para qué voy a escribir tantas palabras inútilmente si ya sabemos que Action es la mejor revista de videojuegos, por lo menos de toda Argentina. Tengo una Mega, una Family y pronto me voy a comprar una S.Nes o un Genesis CDX.
Tengo los siguientes números de Action: 2, 6, 7, 12, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.
Desafíos respondidos:
Ahora voy a responder a los desafíos de **Pablo Sturla.** Para matar el tercer jefe de Sonic 3 vos manejas a Tails. Cuando Robotnik aparezca por detrás, saltale encima a él. Esperá que Tails levante a Sonic y, cuando baje, saltale nuevamente, cuando suba andá hacia la izquierda y así sucesivamente hasta reventarlo. (Si querés, jugá con un amigo, así es más fácil).
Para **Gastón Vignatti**. El gorila de Tiny Toons se pasa de la siguiente forma: saltá hacia el otro lado y pisá los dos monitos, luego cuando el gorila salté, saltá vos también hacia el lado izquierdo. Cuando largue Monitos de nuevo, saltá y pisalos y así se le irán cayendo las plataformas donde está parado.
Para **Federico Chamorro**; en la Action Nº 27 sale el Modo Sangriento, pero si no la tenés, ahí va el truco: en la pantalla del Código de Honor de los personajes, pulsá: 2, 1, 2, abajo, arriba. Si el truco salió va a aparecer la palabra "Now enter in the combat".
Para **Alejandro Tacharian** que pide trucos de Robocop 3, aquí le mando el que sé: flecha arriba + Start: carga tu energía.
Para **Antonio Bertoloni** que pregunta por trucos de Sonic 3. En la Action Nº 29, página 70, Alejo Santamaría tiene lo que vos necesitás. Para Sonic CD, en la Action Nº 24, página 73, Alejandro Heredia también responde tus dudas, en la Action Nº 29, página 49 y en la Action Nº 30, página 51.
Ahora mando mi desafío: en el juego de Mega "Zombies Ate My Neighbors", no puedo pasar el Level 20 (Invasion of the Snakeoids), ¿qué hago? También pido passwords.
Respóndanme esta pregunta: ¿saldrá NBA Jam Torunament Edition de Midway y Survival Arts de Sammy, para SNes y Mega?
Bueno, me despido dándoles de nuevo las gracias por haber publicado mi segunda carta.
Un saludo a Cristian Arias, Mauro y Franco Arias, al Narigón de Gabriel Tarantini y a todos mis amigos.
PD: gracias por ponerme en los winners, por publicar las dos cartas, mi dibujo y muchísimas gracias por la remera.
Pongan a todos en el Wining Game, aunque sean hermanos.
Publiquen esta sola carta y los dibujos de Gabriel Tarantini.
Traten de pasarlos en la edición de diciembre. Gracias.

Darío Falconi
Río III - Cba.

También contestaron:
Cristian Arias - Río III
Ezequiel Falconi - Río III
Gabriel Tarantini - Río III
Emanuel Falconi - Río III

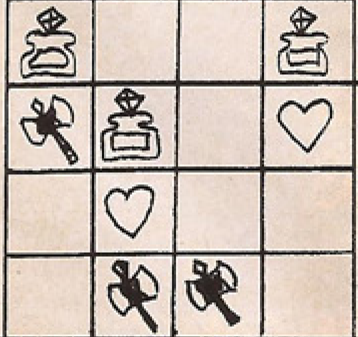
Respuesta para Pablo Sturla y Antonio Bartoloni:

Hola, amigos de Action Games!
Me llamo Marcos, tengo 11 años, una Sega Genesis y una Nintendo.
En la A.G. 30, **Pablo Sturla** no sabía matar al jefe de la 3º fase del Sonic 3. Pablo, cuando Robotnik te viene de arriba o de abajo, saltá, que no te morirás, cuando te viene de los costados, saltalo y así sucesivamente.
Para **Antonio Bartoloni**, que quería trucos del Sonic 3. Antes de llegar al árbol que está en la primera pantalla, antes del jefe hay una vida escondida, en la tercera pantalla hay una pared de piedra, hacete bolita y encontrarás una argolla gigante que es una fase de bonus, después de esa fase bajá al agua, seguí derecho y aparecerán unos trucos, subí de uno en uno hasta llegar a un lugar que hay una vida escondida.
Mortal Kombat 2 - *Sega*: andá a Options, después a Done y digitá flechas: izquierda abajo izquierda derecha abajo derecha izquierda izquierda derecha derecha. Aparecerá una opción llamada Test Mode, andá y podés acceder a un montón de trucos, por ejemplo: con un golpe matarás al enemigo, si te toca no te sacará energía, que el enemigo cuando gane te haga Fatality Frienship o Babality.
¡Hasta luego!
PD: aguante San Lorenzo, Sega y Action Games.

Marcos Suárez
Capital Federal

Respuesta para Sebastián Vásquez:

Action Games:
mi nombre es Guillermo Tomoyose. antes que nada quiero felicitarlos por los dos años de unas exitosas ediciones. Espero que sigan así durante muchos años más. Felicitaciones aparte, respondo el desafío de **Sebastián Vásquez** del Juego Castlevania 4 de SNes. Seba, tenés que colocar en la grilla el título Oswaldo y a continuación el siguiente esquema:



Les quería aclarar que yo figuro dos veces en el desafío, figurando mal en el dicho Guillermo Tonoyose de Buenos Aires. Si quieren, anúlenlo.
Aunque resulte pesado y pegajoso, vuelvo a insistir: ¿podrían hacer una sección de trucos, hecha por lectores, que consista en Game Boy y Game Gear? Por más pequeña que sea, se lo vamos a agradecer.
Soy hincha de Boca Juniors (lo mejor del mundo), fanático de Peter Gabriel, R.E.M. y María Carey. Quizás les resulte extraño mi gusto, quizá ni los conocen, pero a mí me copa su música. Me despido dando mis felicitaciones a Action Games y al grupo que mes a mes sigue a los mejores.
PD: muerte a Sega, Sonic, Tails y compañía. Aguante Nintendo y la banda de Mario. Por favor, publiquen mi carta. Es la tercera que escribo y no me publican. No importa que esté en el desafío. Responda a mi pregunta "portátil".

Guillermo Tomoyose
Capital Federal

Respuesta para Martín M. Laporte:

Querida Action Games:
¡Hola! Les cuento que me llamo Norberto Vega y vivo en Pacheco. Bueno, no les quito más tiempo y voy directamente al grano.
1- ¿Qué quiere decir NTD?
2- Ya, por escribir la carta y contestar un desafío, ¿soy un socio?
3- ¿Me mandan ustedes la remera?
4- Respuesta para **Martín Miguel Laporte**: el password del Batman Returns del Family es: GPZT.
5- ¿Para qué sirve el ítem-ancla del Super Mario Bros 3?
6- ¿Para qué sirve el regalo que te da Protoman en Mega Man 6, cómo se usa?
Bueno, eso es todo. Me despido diciéndoles que me gustó muchísimo que achicaran la revista.

Norberto Vega
Gral. Pacheco - Bs. As.

QUEDAN ESTOS DESAFIOS

Ciro A. Brizzio - Mar del Plata - Bs. As.
Quiero pedir ayuda para el juego Monkey Island 2, ya que no puedo encontrar el cuarto trozo de mapa ni el concurso de escupitajos en el Modo Fácil.

Juan M. Camargo - Gral Madariaga
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5º caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

Luciana Fons - Bs. As.
¿qué hay que hacer en el juego Gods, para PC?, por favor, que alguien me responda este desafío.

Pablo Sturla
4) No puedo matar al jefe de Pink Goes to Hollywood, en el castillo embrujado, ¿cómo hago?

Sebastián Vaquero - Pehuajó Bs. As.
En el MK (Genesis), la música 2 y 15 no están en el juego, ¿por qué?

Aurelio Bordón - Misiones
2) No podemos pasar Ground-Zero en Sega C.D. en la puerta que debe abrirse con un código.
Y Chost C.D. que viene con la consola de presentación, chocamos con una pared que no podemos eludir.

RESPUESTAS DE *ACTION GAMES*

Para Santiago Fernandez:
Por supuesto, ya salió.

Para Germán M. Canfailla:
1) Si, ya salió y lo comentamos en el número pasado.
2) El Campeones 3, todavía no salió para Family, pero si para SNes.
3) Nos parece bárbara tu carta y apreciamos tu esfuerzo por todos los trucos que nos enviaste, y te aseguramos que serán de vital importancia para muchísimos gamemaníacos. Pero solamente figuran como Winners aquellos que respondieron algún desafío.Quedamos a la espera de otra carta tuya, con la respuesta de algún desafío.
4) El Maniac Mansion todavía no está para Family.

Para Pablo A. Echeverría:
1) Sí, ya salieron.
2) No, en Mendoza no tenemos registrado niongún comercio adherido al Club de Action Games.

Para Darío Falconi:
Esos lanzamientos están previstos para este año.

Para Guillermo Tomoyose:
Vamos a analizar tu propuesta, pero no podemos asegurarte nada.

Chau, la Banda de Action

WINNERS RANKING

ROBERTO N. OVIEDO
- CERRO COLORADO - CBA

MATIAS LOJO
- CAPITAL

DARIO FALCONI
- RIO III - CORDOBA

CRISTIAN ARIAS
- RIO III - CORDOBA

EZEQUIEL FALCONI
- RIO III - CORDOBA

GABRIEL TARANTINI
- RIO III - CORDOBA

EMANUEL FALCONI
- RIO III - CORDOBA

MARCOS SUAREZ
- CAPITAL

GUILLERMO TOMOYOSE
- CAPITAL

NORBERTO VEGA
- G. PACHECO - BS. AS.

COMENZO EL RANKING DE WINNERS,
Y ACA ESTAN LOS PRIMEROS 10 NOMBRES.
ACORDATE QUE DESTACAREMOS A LOS WINNERS
SEGUN LA CANTIDAD DE DESAFIOS CONTESTADOS,
Y A FIN DE 1995, QUIEN RESULTE GANADOR
SE HARA ACREEDOR DE UN PREMIO SORPRESA DE ACTION GAMES
VencE el Desafio y anotA tu nombre en la lista de los Nº1.

Los winners que se incorporaron este mes ganaron una remera de Action Games. Comuníquense con Action al 951-6239.

market place

market place

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en FAMILY GAME SUPER NINTENDO SEGA

Todas las máquinas

Joysticks y accesorios

Service Especializado

Alquiler, venta y canje

Más de 1000 títulos en stock

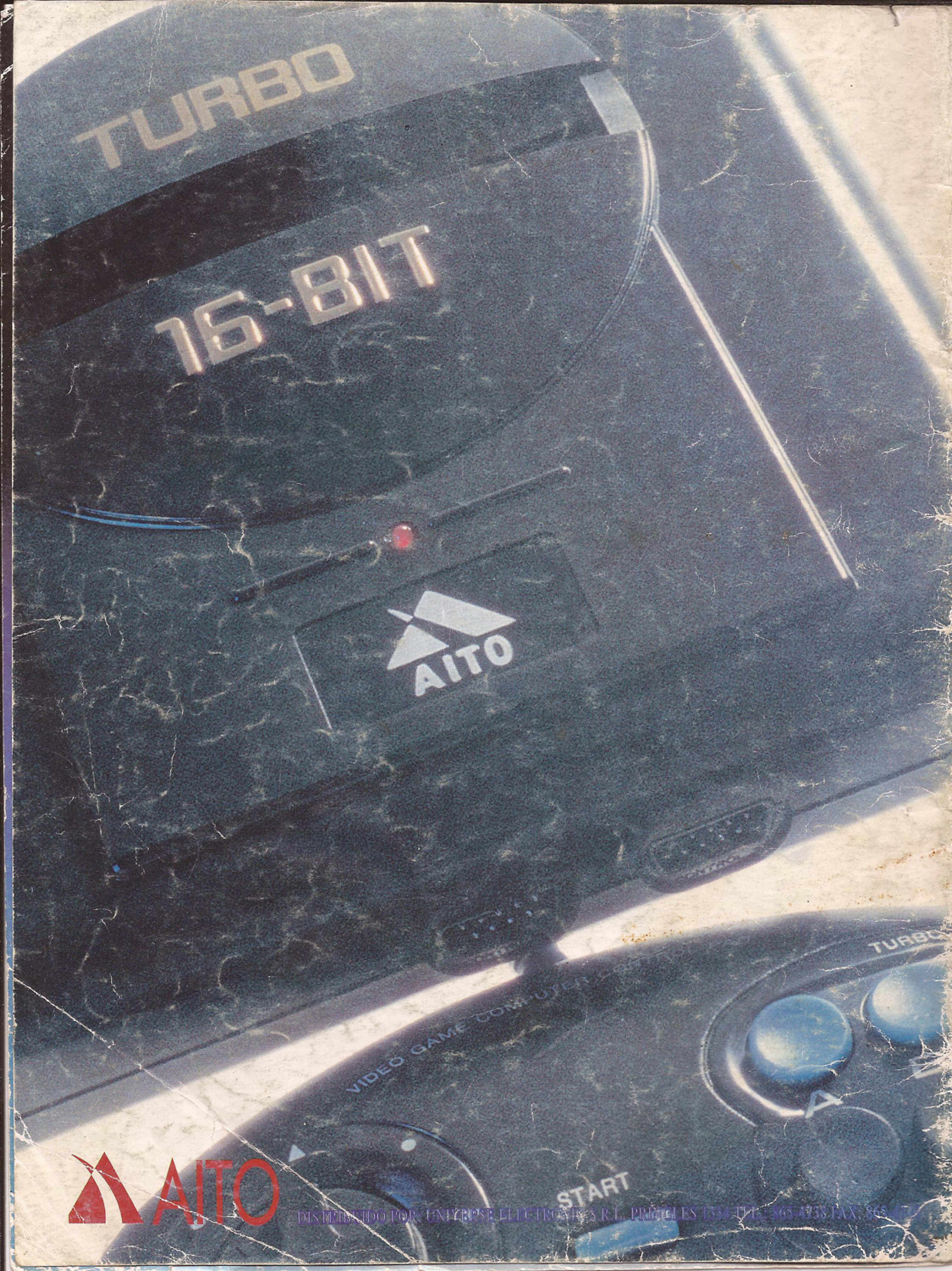
Garantía por 1 año

GAMELAND

Mar del Plata
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

Rosario
Sarmiento 949

Cordoba
Dean Funes 251/Local 9


TURBO
16-BIT
AITO
VIDEO GAME COMPUTER
TURBO
START
AITO
DISTRIBUIDO POR: UNIVERSE ELECTRONICS S.R.L. PRINGLES 1534 TEL.: 865-4738 FAX: 86